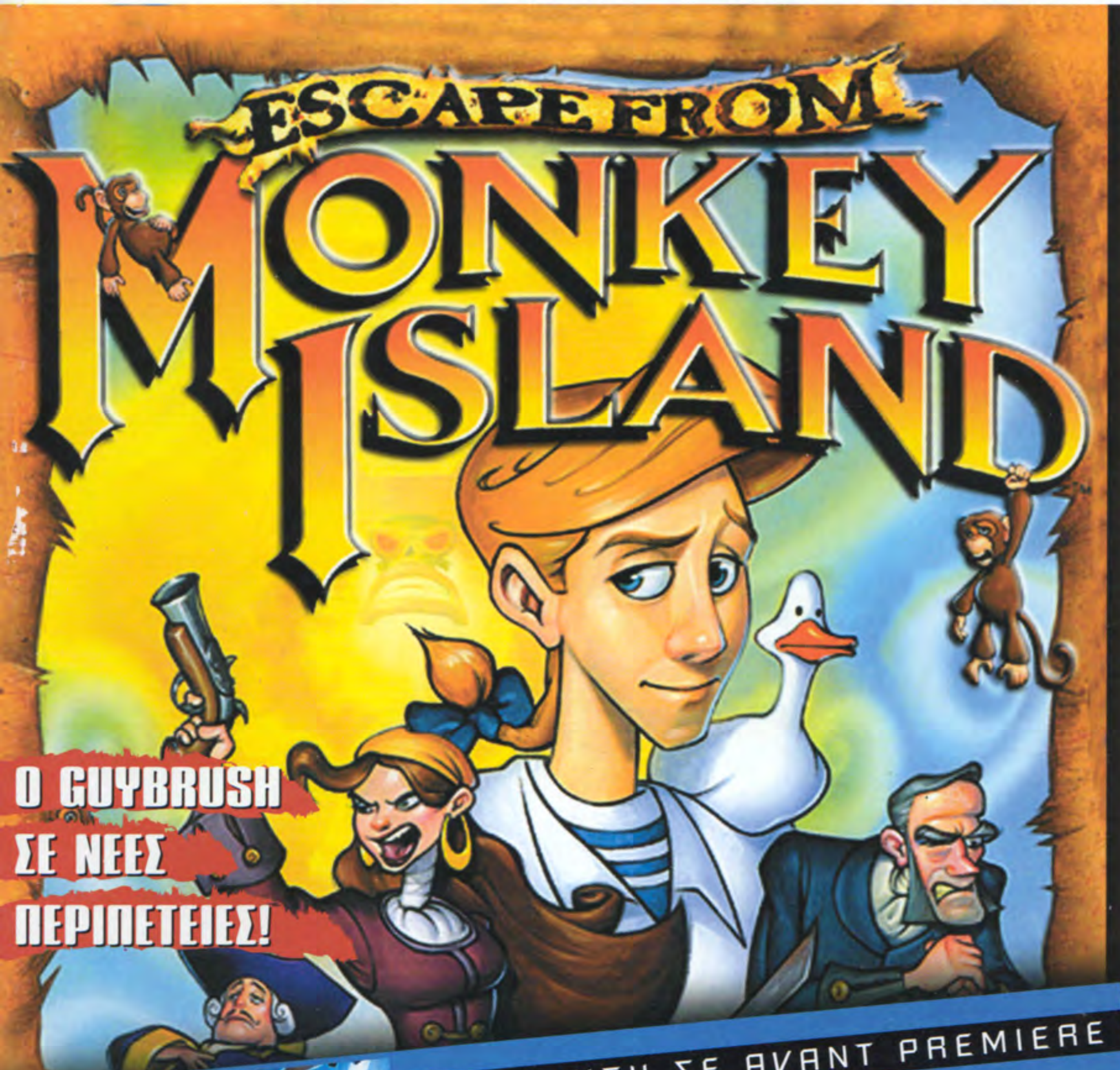
GAME REVIEWS: CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01, ROME, ZEUS, GALAGA

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ AVANT PREMIERE ΤΑΙΝΙΑΣ "TITAN"

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 133 1 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



Ο GUYBRUSH ΣΕ ΝΕΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ!



ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΣΕ AVANT PREMIERE

Το "PC Master", η Odeon A.E. και η 20th Century Fox σας προσκαλούν στην avant première της ταινίας "TITAN", την Κυριακή 10 Δεκεμβρίου και ώρα 12:00, στον κινηματογράφο Alpha Odeon Μαρούσι (αίθουσα 1). Προσκομίστε το αυθεντικό κουπόνι στα ταμεία του κινηματογράφου και απολαύστε πρώτοι την ταινία!

Η πρόσκληση ισχύει για 1 άτομο.

Θα τηρηθεί αυστηρά σειρά προτεραιότητας.

20th Century Fox PCmaster ΔΙΑΝΟΜΗ ODEON A.E.



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
- FIFA 2001

HINTS & TIPS
ΔΕΚΑΔΕΣ CHEATS ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

EMULATORS' CORNER
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΘΑΥΜΑΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ EMULATORS

HOT STUFF
ESPRESSO POCKET PC

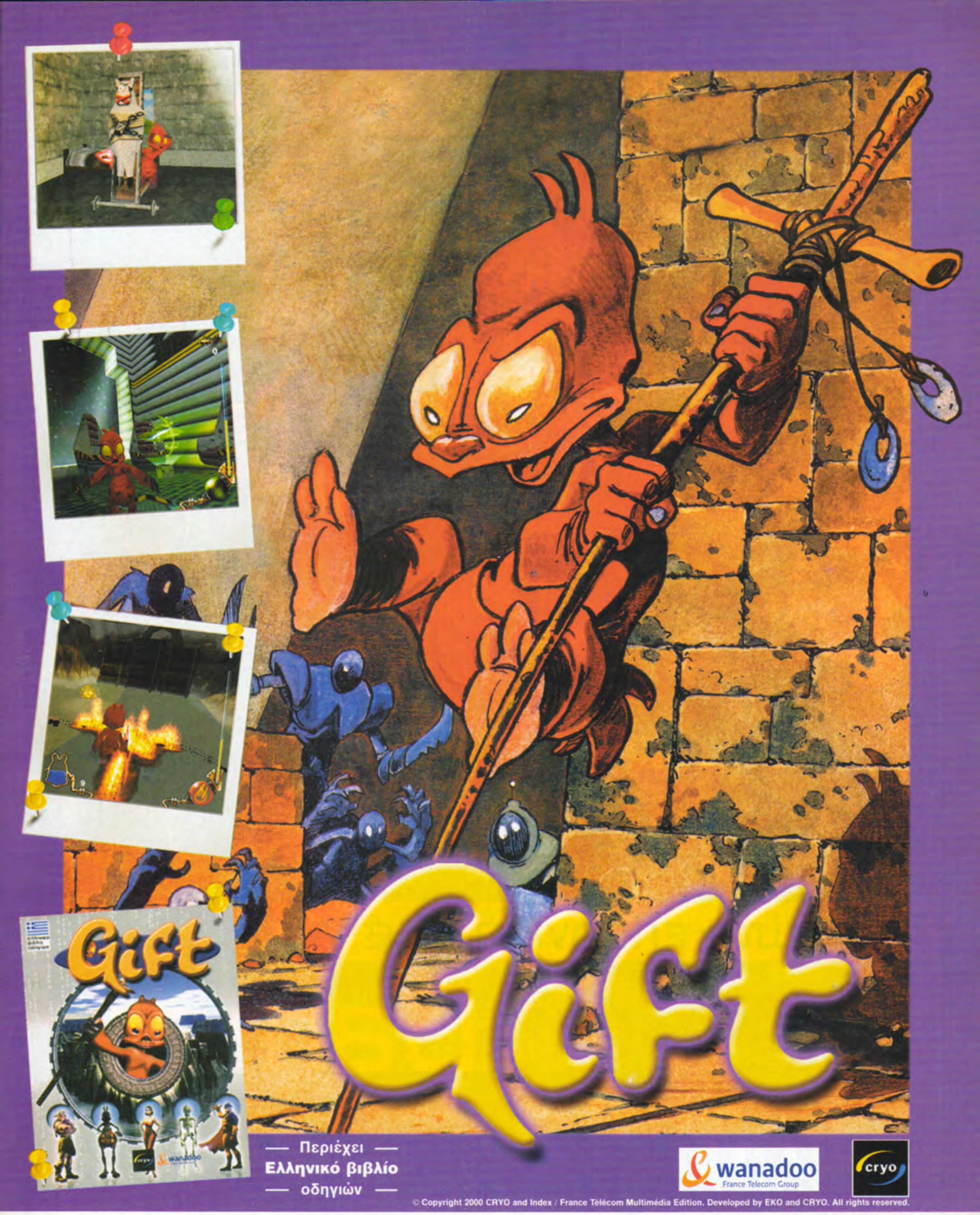
ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ
...CD RECORDER

DO IT YOURSELF
ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΒΙΝΤΕΟ

MOST WANTED
QUAKE 3 ARENA: SURVIVAL GUIDE - ΜΕΡΟΣ Β'

PROGRAMMING
DIRECTDRAW


TURBO-X
κλέβει την παράσταση!



Gift
— Περιέχει —
Ελληνικό βιβλίο
— οδηγιών —
wanadoo
France Telecom Group
cryo
© Copyright 2000 CRYO and Index / France Télécom Multimédia Edition. Developed by EKO and CRYO. All rights reserved.


Home
Info
Register
Search
News
Forum
Links
GAME WEB
Με λένε Julie
ACTION
ADVENTURE
RPG
SIMULATION
STRATEGY
DIABLO II
Το πρώτο ελληνικό site για
Games
www.gameweb.gr
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9245910, 9238672-5, E-mail: digicon@compupress.gr

EDITORIAL

Τελικά, ο "Κόκκανος Πλανήτης", το έργο που παρακολούθησαν όσοι ήρθαν στην avant - premiére που διοργάνωσε το "PC Master", ήταν συμπαθητικός έως πολύ καλός. Επειδή είμαι "κολλημένος" με τη φυσική, όταν πηγαίνω σε τέτοιου είδους έργα, είμαι ολίγον αρνητικά προδιατεθειμένος, καθώς στην πλειονότητά τους βασίζονται περισσότερο στη φαντασία των δημιουργών τους και λιγότερο σε πιθανά επιστημονικά σενάρια (η φαντασία τους, δηλαδή, μόνον επιστημονική δεν είναι). Ο "Κόκκανος Πλανήτης", όμως, έδινε μία αρκετά πειστική εκδοχή του "terraforming", της διαδικασίας που ενδέχεται (στο πολύ μακρινό μέλλον...) να χρησιμοποιήσουν οι επιστήμονες προκειμένου να καταστήσουν βιώσιμους τους πλανήτες εκείνους που θα μπορούν να υποστηρίξουν ζωή. Στο δικό μας ηλιακό σύστημα τέτοιος πλανήτης είναι μόνον ο Αρης, καθώς το μέγεθός του (και, κατά συνέπεια, η βαρύτητά του) είναι "συγκρίσιμο" με αυτό της Γης (έχει σχεδόν το ένα δέκατο της μάζας της, σε αντίθεση π.χ. με τον Δία, του οποίου η μάζα είναι 320 φορές μεγαλύτερη από τη γήινη) και βρίσκεται σε τέτοια απόσταση από τον Ηλιο ώστε να μην είναι ούτε πολύ θερμός (όπως η Αφροδίτη που βρίσκεται πολύ κοντά), ούτε και ψυχρός (όπως ο Πλούτωνας που βρίσκεται πολύ, μα πολύ μακριά). Είχε, βέβαια, και ορισμένες... παραδοχές, αλλά τις παραβλέπεις χωρίς να νιώθεις μεγάλες τύψεις. (Για παράδειγμα, οι άνθρωποι βάδιζαν επάνω στον πλανήτη λες και δεν ζύγιζαν το 1/10 του κανονικού βάρους τους...)

Παρασύρθηκα λίγο από την ταινία και έγραψα ίσως περισσότερα από όσα έπρεπε, αλλά η ανάμνησή της είναι πρόσφατη (αυτές οι γραμμές γράφτηκαν την αμέσως επόμενη μέρα). Περάσαμε καλά, δηλαδή, και όσοι δεν ήρθατε... εσείς χάσατε!

Οσον αφορά στο τεύχος που κρατάτε στα χέρα σας, το Escape from Monkey Island, που βλέπετε στο εξώφυλλο, νομίζω ότι τα λέει όλα. Ο φοβερός Threepwood επιστρέφει στο Melee island από το ταξίδι του μέλιτος και ο κόσμος του γυρνά ανάποδα! Στο χέρι σας είναι να τον... ξανα-ισιώσετε. Και μην παρασυρθείτε από αυτά που λέει ο Αντρέας. Το παιχνίδι δεν είναι τόσο καλό. Είναι ακόμα καλύτερο!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



70 **On-Line PC**

"Χτίστε" και παραγγείλετε το PC σας on-line.



74 **Πακέτα εφαρμογών McAfee**

Ολοκληρωμένη προστασία για τον υπολογιστή σας.



80 **Titan A.E.**

Οι προσφορές του "PC Master" στους "σινεφίλ" αναγνώστες του συνεχίζονται.

GAMECLUB



92 FIFA 2001
Η νέα έκδοση του δημοφιλέστερου ποδοσφαιρικού παιχνιδιού κατέφθασε.



108 Rome: Caesar'sWill
Μάθετε την άγνωστη διαθήκη του Ιούλιου Καίσαρα.



116 Galaga: Destination Earth
Η επιστροφή ενός δημοφιλούς διαστημικού shoot'em up.

PC master CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Δημήτρης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Κώστας Μεϊντάνης, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Ασπασία Θεοδοσίου,
MARKETING: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Α. Βασίλογλου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Ενα ακόμα συνοδευτικό CD-ROM μας είναι εδώ για να σας κρατήσει ευχάριστη συντροφιά. Και αυτή τη φορά σάς έχουμε ολόφρεσκα demos (Close Combat 5, Insane και Starship Troopers), trailers (Diablo II expansion, Settlers IV και Zeus: Master of Olympus) και, φυσικά, πολλά ακόμα ενδιαφέροντα "καλούδια". Πέρα από τα γνωστά σας extras έχουμε και άλλα ενδιαφέροντα προγράμματα στο directory /updates, όπως τις νέες εκδόσεις του Netscape και του DirectX. Ας μη μακρηγορώ, όμως, και ας περάσουμε να δούμε λίγο πιο αναλυτικά τα περιεχόμενα του CD-ROM.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

CLOSE COMBAT 5: INVASION NORMANDY

Εταιρεία: *SSI*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM*

Μέχρι στιγμής η σειρά Close Combat μας έχει ταξιδέψει σε πολλά μέρη του κόσμου: στις παραλίες της Ομάχα, στο ανατολικό μέτωπο, στις γέφυρες του Operation Market Garden κ.α. Τώρα, λοιπόν, έφτασε η ώρα να... διευρύνετε τους ορίζοντές σας με το 5ο (αισίως) μέλος της οικογένειας, το Close Combat 5: Invasion Normandy. Οπως μπορείτε να καταλάβετε από το όνομα και μόνο, αυτή τη φορά μας μεταφέρει στη Νορμανδία, εκεί απ' όπου ξεκίνησαν όλα. Τώρα, λοιπόν, θα πολεμήσετε για την κυριαρχία



στη χερσόνησο Cotentin, από τα εδάφη της παραλίας της Utah μέχρι το Cherbourg, και θα μπορείτε να τροποποιήσετε τις μάχιμες μονάδες σας έτσι όπως δεν το έχετε πράξει ποτέ μέχρι τώρα. Επιπλέον τα άρματα μάχης παύουν να είναι "ντε και καλά" τα καλύτερα "εργαλεία" που έχετε στη διάθεσή σας. Στην πλήρη έκδοσή του το παιχνίδι θα περιλαμβάνει βελτιωμένο campaign system, το οποίο θα επιτρέπει την κίνηση πολλαπλών Battle Groups σε έναν χάρτη. Επίσης, θα μπορείτε να τροποποιήσετε όχι μόνο τα δικά σας Battle Groups, αλλά και αυτά των αντιπάλων σας. Αν θέλετε έχετε και τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τις δικές σας μάχες, αποστολές και campaigns, μέσω του Scenario Editor. Φυσικά, δεν θα λείπει η δυνατότητα για on-line παιχνίδι. Αν λοιπόν ανυπομονείτε να δείτε και εσείς τι εστί βερίκοκο, εεε... συγνώμη Close Combat 5 ήθελα να πω, δεν έχετε παρά να εγκαταστήσετε το παρόν demo. Αντε και με τη νίκη!

INSANE

Εταιρεία: *Codemasters*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233MHz, 64MB RAM*

Το Insane είναι ένα 4x4 Offroad racing παιχνίδι, που δίνει μεγάλη έμφαση στον τομέα του multiplayer. Θα πάρετε ένα από τα διαθέσιμα οχήματα και θα ταξιδέψετε σε πολλές γωνιές του κόσμου. Είναι ειδικά σχεδιασμένο για on-line αναμετρήσεις, όπου έχει εντυπωσιακά -οπτικά κυρίως- αποτελέσματα. Μάλιστα, μέσω του παιχνιδιού αυτού προβάλλεται και το νέο Multiplayer Network της Codemasters. Αν τώρα νομίζετε πως οι πίστες δεν είναι αρκετές, μπορείτε να δημιουργήσετε τις δικές σας μέσω της επιλογής Environment Generator (φυσικά συμπεριλαμβάνεται στην πλήρη έκδοση του παιχνιδιού). Επίσης, η πλήρης έκδοση θα διαθέτει διάφορα modes, στα οποία θα αποκτάτε πρόσβαση όσο προχωρείτε με επιτυχία. Δεν είναι δηλαδή διαθέσιμα εξαρχής. Ετσι, με το που ξεκινάτε στο Championship mode, μόνο τα οχήματα της class 4x4 είναι διαθέσιμα. Αν όμως αποκτάτε τους απαιτούμενους πόντους (μέσα από τις θέσεις που θα καταλαμβάνετε), τότε θα αυξάνονται και οι σχετικές επιλογές σας. Για να στεφθείτε πρωταθλητές, θα πρέπει να κερδίσετε όλες τις πίστες και να "ξεκλειδώσετε" όλες τις κατηγορίες οχημάτων. Συνολικά υπάρχουν πολλά και διαφορετικά οχήματα, τα οποία, αν δεν τα πάτε καλά στο Championship mode, μπορείτε να τα χαρείτε είτε στο Quick race είτε στο Practice mode.



VARIOUS

- DirectX 8.0

PATCHES

- Championship Manager 00/01 patch 3.84
- Rune 1.01
- Warlords Battlecry 1.04
- Jet Fighter IV: Fortress America

INTERNET

- Netscape 6.0

Το παρόν demo είναι μία "κομμένη" έκδοση του παιχνιδιού και περιλαμβάνει μόνο δύο οχήματα και δύο περιβάλλοντα (πίστες) περιορισμένης χρονικής διάρκειας. Επίσης, μέσω του demo έχετε τη δυνατότητα να παίξετε και με έως 4 φίλους σας μέσω LAN (Local Area Network) ή Internet. Για να δούμε, πόσο καλοί οδηγοί είστε;

STARSHIP TROOPERS

Εταιρεία: *Microprose*
Απαιτήσεις: *Pentium II 233MHz, 64MB RAM 3D Accelerator*

Όσοι είστε φίλοι του κινηματογράφου και ταυτόχρονα των ταινιών επιστημονικής φαντασίας, δεν μπορεί παρά να γνωρίζετε τι εστί Starship Troopers. Πρόκειται για μία πολύ καλή ταινία του είδους, η οποία μου θύμισε ολίγον από... Starcraft. Το ομότιτλο αυτό παιχνίδι, όμως, ουδεμία σχέση έχει με το τελευταίο. Πρόκειται για ένα 3D action game, το οποίο μας μεταφέρει στον 23ο αιώνα. Το σενάριό του βασίζεται στο βιβλίο



αλλά και στην ταινία, και εσείς ως παίκτες θα ζήσετε τις συγκινήσεις που προσφέρει το Mobile Infantry (κινούμενο διαγαλαξιακό πεζικό, σε ελεύθερη απόδοση). Ξεκινάτε με το βαθμό του υπολοχαγού και αναλαμβάνετε τον έλεγχο μιας ομάδας πεζικού κατά τη διάρκεια του 3ου Terran Space War. Αν δεν θυμόσαστε από την ταινία (ή αν δεν την έχετε δει) πρόκειται για έναν πόλεμο ανάμεσα στην ανθρωπότητα και τις γιγαντιαίες αραχνίδες του πλανήτη Klendathu. Αρχικά φαίνεται πως οι άνθρωποι θα κυριαρχήσουν -και γρήγορα μάλιστα- λόγω της πολεμικής τεχνολογίας που διαθέτουν, όμως τα διάφορα bugs (είναι ίσως η πρώτη φορά που ένα παιχνίδι είναι ηθελημένα γεμάτο bugs!- γέλια) έχουν αντίθετη γνώμη επί τούτου. Τι λέτε, θα καταφέρετε να τα... μεταπείσετε; Δοκιμάστε τις δυνάμεις σας μέσω του παρόντος demo και ζήστε ένα μέρος από την ένταση της ταινίας.

DIABLO II EXPANSION PACK

Εταιρεία: *Blizzard Entertainment*
Rolling Demo

Νομίζω πως το Diablo II δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Αν και προκλήθηκε αρκετός σάλος με τη βαθμολογία που πήρε, πιστεύω πως δεν πρέπει να στέκεστε μόνο σε αυτή την παράμετρο ενός παιχνι-



διού, αλλά να διαβάζετε ολόκληρο το άρθρο και από εκεί να εντοπίζετε τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία του. Επιστροφή όμως στο θέμα μας, το επερχόμενο expansion pack για αυτό το πολύ επιτυχημένο παιχνίδι. Για να δούμε λοιπόν τι αναμένουμε από αυτό.

Καταρχήν, θα προσθέτει δύο νέους χαρακτήρες (Assassin και Druid), καθένας με 30 διαφορετικές ικανότητες και γνώσεις spells. Επίσης, προσθέτει μία επιπλέον act στα Barbarian Highlands, καθώς και πολλούς νέους τύπους τεράτων. Προσθέστε και τα νέα όπλα, τις πανοπλίες και τα μαγικά αντικείμενα και θα έχετε ένα άκρως ενδιαφέρον expansion για το αγαπημένο σας Diablo II. Προς το παρόν, βέβαια, αρκεστείτε στο trailer που εξασφαλίσαμε για εσάς.

TITAN A.E.

Εκτός των άλλων στο παρόν CD-ROM θα βρείτε και το trailer της δεύτερης αποκλειστικής avant premiére που εξασφάλισε για εσάς το "PC Master", της ταινίας TITAN A.E. Περισσότερες πληροφορίες για την ταινία αλλά και για τον τρόπο και τον τόπο προσέλευσής σας, θα βρείτε στο σχετικό άρθρο.

SETTLERS IV

Εταιρεία: *Blue Byte Software*
Rolling Demo

Η συνέχεια μίας πολύ επιτυχημένης σειράς παιχνιδιών στρατηγικής βρίσκεται προ των πυλών. Στο Settlers IV σκοπός σας είναι να αποκρούσετε τις επιθέσεις του σατανικού Morbus, ο οποίος έχει βαλθεί να καταστρέψει τη Γη και φυσικά τον κόσμο σας. Γεννιέται όμως το ερώτημα: "τι εστί Morbus"; Ο μοχθηρός αυτός τύπος, λόγω των πολύ μεγάλων φιλοδοξιών του, ήρθε κάποτε σε αντιπαράθεση με τον ίδιο το Θεό, αμφισβητώντας τη δύναμή Του. Φυσικά, για την πρά-

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις ακόλουθες κάρτες γραφικών, ήχου και CD-ROM/Recorders:

CD-ROMs/Recorders
- Hewllet-Packard HP 9600 series
- 3dfx Voodoo 4/5 for Win2000
- nVIDIA Detonator for Win2000

VIDEO CARDS
- Creative 3D Blaster Savage4 for Win2000

SOUND CARDS
- Creative SoundBlaster Live!



ξη του αυτή έπρεπε να τιμωρηθεί. Ετσι, λοιπόν, αποφασίζεται να αποσταλεί στο πιο τρομακτικό μέρος του σύμπαντος που θα μπορούσε ποτέ να φανταστεί, στη Γη (να σας πω, έτσι όπως έχουμε καταντήσει πλέον τον πλανήτη μας, ίσως να μην έχουν και τόσο άδικο όσοι το σκέφθηκαν αυτό).

Τα γραφικά του αναμένονται κατά πολύ βελτιωμένα σε σχέση με τους προκατόχους του, ενώ θα κάνει την εμφάνισή του και ένα παντελώς νέο στοιχείο, το Dark Tribe, το οποίο καταφέρνει να φέρει πιο κοντά το στρατηγικό με το κατασκευαστικό στοιχείο του παιχνιδιού. Δείτε και εσείς το παρόν trailer για να πάρετε μια ιδέα για το παιχνίδι και την ιστορία του.

SOLUTIONS

- Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Εταιρεία: *Impression Games, Sierra*
Rolling Demo

Για το συγκεκριμένο τίτλο υπάρχει αναλυτική παρουσίαση από τη Ζωή "Μπεσαμέλ" στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής το οποίο βαδίζει στα χνάρια του Ceasar 3 και του Pharaoh (συμπτωματικά και τα δύο είναι της ίδιας εταιρείας!). Το πιο ενδιαφέρον στοιχείο του είναι πως μεταφέρει τον παίκτη στην αρχαία Ελλάδα και τον φέρνει σε επαφή με τους 12 θεούς του Ολύμπου. Βέβαια, πέρα από τους θεούς δεν λείπουν και άλλες μυθικές μορφές, είτε αυτές αφορούν σε κάποιους ήρωες (π.χ. Ηρακλής) είτε σε πλάσματα όπως ο Κύκλωπας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δίνεται μεγάλη έμφαση στην κατασκευή κτιρίων, ενώ οι μάχες είναι σχεδόν ανύπαρκτες. Πρόκειται για έναν τίτλο που απαιτεί από μέρους του χρήστη το σωστό προγραμματισμό των κινήσεών του, καθώς οι ισορροπίες μέσα του είναι ιδιαίτερα λεπτές. Να μη σας ζαλίζω, όμως, άλλο με αυτό. Μπορείτε να διαβάσετε το σχετικό άρθρο και εν συνεχεία να δείτε και το trailer. Ετσι, για να έχετε μια πιο ολοκληρωμένη άποψη επί του θέματος.



SCREENSHOTS

- NBA Live 2001
- Emperor: Battle for Dune

EXTRAS

Περνάμε στην παρουσίαση των περιεχομένων αυτού του πάντοτε ενδιαφέροντος σημείου του CD-ROM. Αυτή τη φορά την τιμητική τους έχουν οι φίλοι των action games και πιο συγκεκριμένα όσοι καταπιάνονται με τα Half-Life και Unreal Tournament. Επίσης, θα μπορέσετε να δείτε νέα ερασιτεχνικά demos από την "παροπλισμένη" και -κακώς- υποτιμημένη από πολλούς Demoscene, εκ των οποίων μερικά είναι εκπληκτικά. Υπάρχει ακόμη ένας χρήσιμος editor για το νέο Championship Manager και η νέα έκδοση της Freepascal για τους φίλους της γνωστής γλώσσας προγραμματισμού. Για το τέλος σάς επιφυλάσσουμε ένα παιχνίδι σε πλήρη έκδοση, χωρίς περιορισμούς. Πιο αναλυτικά, λοιπόν, στο παρόν τεύχος θα βρείτε τα ακόλουθα:

- **Championship Manager Editor 00/01:** Ο γνωστός στους φίλους του παιχνιδιού Tri Wasano Editor, στην ειδική έκδοση για το νέο Championship Manager. Πιο εύχρηστος από τον ενσωματωμένο editor του παιχνιδιού και με πολύ καλό interface.
- **Counterstrike 1.0:** Μετά από καιρό κυκλοφόρησε η εν λόγω έκδοση για αυτό το πολύ καλό MOD του εντυπωσιακού Half-Life. Για να την εγκαταστήσετε και να σας "τρέξει" θα πρέπει να διαθέτει και το κανονικό παιχνίδι, μην το ξεχνάτε.
- **Demoscene:** Οι σημαντικότερες δουλειές και δημιουργίες από χομπίστες δημιουργούς. Πολλές φορές είναι εφάμιλλες ή και καλύτερες των "επαγγελματικών". Σχετικό άρθρο για τις εξελίξεις στη σκηνή αυτή θα βρείτε στο επόμενο τεύχος του "PC Master".
- **FreePascal 1.2:** Οσοι ασχολείστε με τη γλώσσα προγραμματισμού Pascal, μπορείτε να απολαύσετε την καινούρια "ελεύθερη έκδοση" της γνωστής γλώσσας προγραμματισμού.
- **Half-Life SDK 2.1:** Χαράς ευαγγέλια για τους φίλους του Half-Life. Μετά την πρόσφατη έκδοση του Counterstrike θα βρείτε αυτό το Software Development Kit, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να φτιάξετε τα δικά σας modifications. Μην ξεχάσετε -αν θέλετε- να μας στείλετε τις δημιουργίες σας.
- **Unreal Fortress:** Για να μη λέτε πως φροντίζουμε μόνο τους φίλους του Half-Life! Το παρόν πρόγραμμα είναι ένα MOD για το Unreal Tournament, το οποίο πρέπει οπωσδήποτε να δείτε, αν φυσικά σας αρέσει το παιχνίδι και το διαθέτετε στη συλλογή σας.
- **The Good Life:** Τι θα λέγατε για ένα παιχνίδι στρατηγικής σε πλήρη μορφή; Αν ναι, τότε η επιθυμία σας μόλις πραγματοποιήθηκε! Τι περιμένετε, λοιπόν.

ΜΙΚΡΑ ΣΤΟ ΜΑΤΙ...

KENWOOD VH-600 MICRO SYSTEM



Πρόκειται για ένα σετ δύο ισχυρών ηχείων μικρού μεγέθους και ενός ενισχυτή, το οποίο διαθέτει πολλές δυνατότητες που θα ζήλευαν ακόμη και τα μεγάλα σετ! Η ισχύς κάθε καναλιού φθάνει τα 20 Watt και, φυσικά, η απόδοση του ήχου είναι απολύτως στερεοφωνική. Ο ενισχυτής που τα συνοδεύει διαθέτει 3 εισόδους και μία επιπλέον έξοδο ήχου, ενώ το σετ έχει επίσης ρολόι, τηλεκοντρόλ καθώς και δυνατότητα άμεσης σύνδεσης με συσκευή βίντεο της ίδιας πάντα εταιρείας.

info www.kenwood.com

ΓΙΑ ΑΜΕΣΕΣ ΕΚΤΥΠΩΣΕΙΣ

CASIO DP-300 DIGITAL PRINTER



Με τον συγκεκριμένο εκτυπωτή μπορείτε εύκολα και γρήγορα να εκτυπώνετε images τόσο από το PC σας όσο και κατευθείαν από την ψηφιακή κάμερά σας, μόνο που η τελευταία θα πρέπει να είναι της ίδιας εταιρείας. Η ποιότητα εκτύπωσης είναι πολύ καλή, ενώ λόγω του μικρού μεγέθους και βάρους του printer (περίπου 1,1 κιλό) μπορείτε να τον μεταφέρετε παντού και να πραγματοποιείτε τις εκτυπώσεις σας ανά πάσα στιγμή. Η συσκευή συνοδεύεται από μερικά αξεσουάρ, όπως AC adapter, καλώδιο μεταφοράς δεδομένων και software κατασκευής ετικετών.

info www.casio.com

ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΧΑΝΕΤΕ ΤΑ... ΛΟΓΙΑ ΣΑΣ!

SONY VOICE FILE RECORDER



Το εν λόγω προϊόν μοιάζει εξωτερικά με ένα κοινό ψηφιακό memo pad και χρησιμοποιεί ένα ειδικό chip αντί κασέτας για τις μαγνητοφωνήσεις. Η διαδικασία της εγγραφής ενεργοποιείται με τη φωνή σας και η μέγιστη διάρκεια αυτής μπορεί να φτάσει τα 24 λεπτά. Συνοδεύεται από ειδικό software, το οποίο σας επιτρέπει να συνδέσετε τη συσκευή με τον υπολογιστή σας και να αποθηκεύσετε εκεί τις συνομιλίες σας σε μορφή wav. Πρόκειται πιθανότατα για την πληρέστερη συσκευή του είδους που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή.

info www.sony.com

ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΣΑΣ ΠΙΑΝΟΥΝ ΤΑ RADAR ΤΗΣ ΤΡΟΧΑΙΑΣ

COBRA ESD-6050 RADAR/ LASER DETECTOR

Θα έχετε ακούσει τον τελευταίο καιρό για τα radar της τροχαίας, τα οποία σας φωτογραφίζουν και εν συνεχεία λαμβάνετε την κλήση... συστημένη. Αν θέλετε να ξέρετε πού ακριβώς υπάρχει ένα τέτοιο radar, τότε η συσκευή αυτή μπορεί να σας ενδιαφέρει. Η Cobra, λοιπόν, διαθέτει ανιχνευτή 6 συχνοτήτων ραντάρ και καλύπτει τα περισσότερα είδη που χρησιμοποιούνται σήμερα. Μόλις, λοιπόν, ανιχνεύσει την ύπαρξη ενός ραντάρ, σας προειδοποιεί για να μειώσετε ταχύτητα. Αν και εδώ που τα λέμε, γιατί τόση βιασύνη;

info www.igadget.com





ΚΑΙ ΦΩΤΙΣΤΙΚΟ ΚΑΙ ΘΗΚΗ ΓΙΑ CD

LIGHTED CD STORAGE

Πρόκειται για μία θήκη για CD, χωρητικότητας 120 κομματιών, η οποία στη βάση της διαθέτει σύστημα φωτισμού. Απαιτεί την ύπαρξη μίας λάμπας 15W, η οποία δεν συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία. Το ύψος της ανέρχεται στις 69'', ενώ θα χρειαστείτε μία επιφάνεια 12,4'' για να την τοποθετήσετε. Πάντως, το οπτικό αποτέλεσμα που δημιουργεί είναι πολύ καλό.

info www.igadget.com

ΔΙΑΤΑΞΤΕ!

INVOCA UNIVERSAL IIV881 VOICE-ACTIVATED REMOTE CONTROL

Πώς θα σας φαινόταν αν μπορούσατε να αλλάζετε κανάλια στην τηλεόραση με τη φωνή σας και μόνο; Ενδιαφέρον, έτσι δεν είναι; Τώρα, λοιπόν, με το παρόν προϊόν μπορείτε να το κάνετε! Πρόκειται για το πρώτο τηλεκοντρόλ που περιέχει φωνητική ενεργοποίηση εντολών. Εσείς απλώς ορίζετε τη λειτουργία την οποία θέλετε να ενεργοποιήσετε προφέροντας τις λέξεις της επιλογής σας. Επιπλέον, αν θέλετε, μπορείτε να ελέγξετε και άλλες συσκευές, όπως το βίντεο και το DVD. Αρκεί, βεβαίως, να το προγραμματίσετε αναλόγως. Τώρα, λοιπόν, μπορείτε να πείτε πως η επιλογή του προγράμματος που θα παρακολουθήσετε... κρέμεται από τα χείλη σας!

info www.igadget.com



Επιμέλεια: Κωνσταντίνος Μεϊντάνης, azriel@compupress.gr

Το Metropolis Street Racer στο PC;

Η είδηση μπορεί να φαίνεται απίστευτη, είναι όμως πέρα για πέρα αληθινή. Τον τελευταίο καιρό κυκλοφορούσαν φήμες που ήθελαν τη SEGA να έχει κατασκευάσει μία expansion card η οποία μπορεί να τοποθετηθεί στο PCI Slot ενός PC και να επιτρέψει στους χρήστες να παίξουν παιχνίδια που κυκλοφορούν για το Dreamcast. Από τεχνικής πλευράς γνωρίζουμε ότι το Dreamcast διαθέτει τη βασική αρχιτεκτονική ενός PC.





Ωστόσο τα μεγάλα ερωτηματικά που προκύπτουν είναι με ποιον τρόπο το PC μπορεί να διαβάσει τα CDs του ειδικού format (1GB) που χρησιμοποιεί το Dreamcast, καθώς και ποιο θα είναι το συνολικό κόστος. Θα είναι, για παράδειγμα, συμβατό ή όχι με την κάρτα ήχου και γραφικών που χρησιμοποιεί το PC; (Λογικά σε αυτή την περίπτωση θα υπάρχει κάποιο custom chip on board στην κάρτα.) Σε τελική ανάλυση αν το κόστος με όλα αυτά τα add-ons ξεπερνά αυτό του μηχανήματος της SEGA, προς τι ο θόρυβος;

Η ΣΔΟΕ κατά του πειρατικού software

Το Σώμα Δίωξης Οικονομικού Εγκλήματος προχωρεί στη λήψη δραστικών μέτρων για την αντιμετώπιση του φαινομένου της πειρατείας λογισμικού στην Ελλάδα. Το ΣΔΟΕ, στο πλαίσιο των καθημερινών φορολογικών ελέγχων που ενεργεί, εντάσσει και τον έλεγχο αδειών χρήσης λογισμικού. Για το λόγο αυτόν διένειμε πρόσφατα εγκύκλιο προς τις περιφερειακές διευθύνσεις του με θέμα "Προστασία Προγραμμάτων Ηλεκτρονικών Υπολογιστών". Τα συνεργεία του Σώματος που θα διενεργούν ελέγχους σε επιχειρήσεις δεν θα περιορίζονται πλέον μόνο στις επαληθεύσεις των βιβλίων, αλλά θα εξετάζουν και τη νομιμότητα της χρήσης του software, ζητώντας την αντίστοιχη άδεια χρήσης για κάθε πρόγραμμα μαζί με τα απαραίτητα τιμολόγια αγοράς. Σε περίπτωση που δεν παρουσιάζονται αυτά τα στοιχεία, θα ακολουθεί η διαδικασία σχηματισμού δικογραφίας και παραπομπής των υπευθύνων στη δικαιοσύνη. Σύμφωνα με στοιχεία της Business Software Alliance (BSA), η πειρατεία λογισμικού στην Ελλάδα παρουσιάζει κάμψη τα τελευταία χρόνια, ωστόσο εξακολουθεί να βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα.

X-Box μετά συνοδείας...

Στις αρχές του μήνα, σε συνέντευξη που έδωσε ο αντιπρόεδρος του τμήματος Φορητών Τεχνολογιών της Microsoft ανέφερε ότι η εταιρεία έχει θέσει σοβαρά υπόψη της την κατασκευή και μίας φορητής handheld console που θα συνοδεύει το X-Box! Συγκεκριμένα δήλωσε: "Από τη στιγμή που η διάδοση του X-Box στην αγορά είναι μεγάλη, μία φορητή συσκευή που θα επεκτείνει τις δυνατότητές του αποτελεί πολύ ενδιαφέρουσα προοπτική. Θα χρησιμοποιήσουμε την εμπειρία μας στο σχεδιασμό των Pocket PCs για να δημιουργήσουμε μία συσκευή που θα συνεργάζεται με το X-Box και θα παρέχει αυτόνομες λειτουργίες προσανατολισμένες στο gaming." Περισσότερα νέα σχετικά με το θέμα θα βρείτε στο επίσημο Web site του X-Box (http://www.xbox.com).



Νέα συσκευή από τη Sony

Για ακόμη μία φορά η Sony κάνει πρώτη το βήμα προς το μέλλον της πρόσβασης στο Internet από οικιακές συσκευές. Συγκεκριμένα ο ιαπωνικός κολοσσός των ηλεκτρονικών ανακοίνωσε την εισαγωγή στην αγορά μίας φορητής οθόνης, η οποία επιτρέπει πρόσβαση στο Internet, αποστολή e-mail και παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων. Το Airboard, όπως ονομάζεται η συσκευή, περιλαμβάνει μία λεπτή ελαφριά οθόνη 26 εκατοστών, συνοδεύεται από έναν δέκτη βάσης για λήψη πληροφοριών και επιτρέπει στους χρήστες να παραμένουν on-line. Αν και η αρχική τιμή του είναι αρκετά ακριβή (πάνω από 1.000 δολάρια), σε μικρό χρονικό διάστημα θα μειωθεί. Ο διευθυντής του τμήματος οικιακών ηλεκτρονικών συσκευών της Sony S. Takachino δήλωσε ότι πλέον, χωρίς να χρησιμοποιούν προσωπικό υπολογιστή, οι χρήστες μπορούν να έχουν από οπουδήποτε πρόσβαση σε πληροφορίες, επιλύοντας αποτελεσματικά το πρόβλημα του καλούμενου ψηφιακού χάσματος. Το ψηφιακό χάσμα αναφέρεται στο διαχωρισμό μεταξύ αυτών που έχουν υπολογιστή και εκείνων που δεν έχουν τη σχετική οικονομική δυνατότητα για να αποκτήσουν. Στο μέλλον αναμένεται να ακολουθήσουν και άλλες εταιρείες και ελπίζουμε ο ανταγωνισμός να είναι υπέρ του καταναλωτικού κοινού.



flash

Η MP3.com πάλι στο προσκήνιο

Τα πιο παράδοξα συμβαίνουν στο χώρο των δισκογραφικών εταιρειών. Τέσσερις δισκογραφικές εταιρείες δηλώνουν εξοργισμένες που η Universal Music έλαβε ως ποσό αποζημίωσης από την MP3.com τα διπλάσια χρήματα απ' ό,τι οι υπόλοιπες. Πληροφορίες αναφέρουν πως τουλάχιστον μία από τις τέσσερις εταιρείες σκέφτονται σοβαρά το ενδεχόμενο να προσφύγουν στα δικαστήρια με σκοπό να αναγκάσουν την MP3.com να αυξήσει τα χρήματα που κατέβαλε για το συμβιβασμό στο επίπεδο εκείνων που έλαβε η Universal. Εάν πετύχουν τα νομικά βήματα, θα κοστίσουν στην MP3.com 134 εκατ. δολάρια, πέρα από τα 163,4 εκατ. που έχει οριστεί ότι η εταιρεία θα καταβάλει σε δισκογραφικές εταιρείες και μουσικούς εκδότες στο πλαίσιο του συμβιβασμού. Τον περασμένο Απρίλιο, ένα αμερικανικό περιφερειακό δικαστήριο εξέδωσε απόφαση που δικαίωνε τις δισκογραφικές εταιρείες και ανάγκασε την MP3.com να επιζητήσει συμβιβασμό ή να διακινδυνεύσει την επιβολή από το δικαστήριο αποζημιώσεων, που θα μπορούσαν να είναι καταστροφικές για την



εταιρεία. Η MP3.com κατάφερε να καταλήξει σε συμβιβαστική συμφωνία με τις Warner, BMG, EMI και Sony, η οποία προέβλεπε την καταβολή 20 εκατ. δολαρίων ως αποζημίωση σε καθεμία από τις εταιρείες. Η Universal αρνήθηκε αυτόν το συμβιβασμό και έπειτα από αρκετούς μήνες ισχυρών διαπραγματεύσεων ανάγκασε την MP3.com να καταβάλει 53,4 εκατ. δολάρια. Τα υψηλά ιστάμενα στελέχη της μουσικής βιομηχανίας δηλώνουν ότι οι συμφωνίες με τις Warner, BMG, EMI και Sony περιλαμβάνουν όρους που προβλέπουν ότι εάν μία εταιρεία λάβει υψηλότερη αποζημίωση, όλες οι υπόλοιπες πρέπει να εισπράξουν το ίδιο ποσό. Η περίπτωση αυτή όμως είναι διαφορετική, διότι η αποζημίωση που έλαβε η Universal είναι αποτέλεσμα δικαστικής απόφασης και όχι ένας συμβιβασμός που προέκυψε από διαπραγματεύσεις.

Νέα chipsets & τύπος μνήμης από την AMD

Η AMD πρωτοπορεί για ακόμη μία φορά και παρουσιάζει ένα νέο chipset καθώς και έναν νέο τύπο μνήμης. Το νέο chipset 760 θα προσφέρει δίαυλο επικοινωνίας στα 266MHz (από 200MHz που είναι σήμερα). Ακόμα το καινούριο και πολλά υποσχόμενο chipset υποστηρίζει τη νέα DDR SDRAM, η οποία θα κυκλοφορήσει σε δύο εκδόσεις: μία ταχύτατη, που θα επιτρέπει ρυθμό μετάδοσης δεδομένων 2,1GB ανά δευτερόλεπτο, και μία φθηνότερη (αλλά πιο... αργή) που θα φτάνει το 1,6GB ανά δευτερόλεπτο. Η AMD φιλοδοξεί πως με τα καινούρια chipsets θα αναδείξει ακόμα περισσότερο τις δυνατότητες των επεξεργαστών της και η απόδοση των συστημάτων που θα τα φέρουν θα υπερέχουν σημαντικά έναντι των ανταγωνιστών τους.

Ξέρουμε πολύ καλά πως εσείς που κερδίσατε την πρώτη θέση στις τρεις κατηγορίες του μεγάλου διαγωνισμού μας "Web Master 2000" ανυπομονείτε... ολίγον τι για να μάθετε τα νεότερα για την τελετή της απονομής των επάθλων. Θα μας επιτρέψετε ωστόσο να σας κρατήσουμε σε αγωνία για ένα ακόμα τεύχος! Λίγη υπομονή, λοιπόν, και στο επόμενο τεύχος του "PC Master", με ημερομηνία κυκλοφορίας την 15η Δεκεμβρίου, θα υπάρχει η σχετική ανακοίνωση που θα σας ενημερώνει για τον τόπο και το χρόνο της απονομής.

Οι πρώτοι υπολογιστές με το νέο επεξεργαστή της Intel θα κυκλοφορήσουν στο τέλος του Νοέμβρη στην Ιαπωνία. Ο Pentium 4 θα τρέχει στα 1,4 και 1,5GHz, ενώ μηχανήματα από όλες τις μεγάλες εταιρείες PCs θα κυκλοφορήσουν αρχικά στις ΗΠΑ, με αρκετά τσουχτερές τιμές και όχι σε ιδιαίτερα μεγάλες ποσότητες. Η ζήτηση του καινούριου επεξεργαστή θα αποτελέσει καθοριστικό στοιχείο για την πορεία της Intel τα επόμενα χρόνια. Η πρωτοφανής πίεση που δέχεται με τον Athlon της ανταγωνιστικής AMD είχε σοβαρές επιπτώσεις. Ο Pentium 4, σύμφωνα με τους ανθρώπους της Intel, θα προσφέρει αυξημένες επιδόσεις σε πολλούς τομείς, αλλά κυρίως στην αναπαραγωγή και τη διαχείριση multimedia. Αρχικά όμως θα δουλεύει μόνο σε συνάρτηση με τις πανάκριβες μνήμες Rambus. Οσοι πιστοί στο δόγμα Intel αναμείνατε στο ακουστικό σας.

Το πρώτο από τα επτά Ενωμένα Αραβικά Εμιράτα προσπαθεί να προσελκύσει τους μεγάλους της τεχνολογίας. Συγκεκριμένα ο σεΐχης Μοχάμεντ μπιν Ρασίντ αλ Μακντούμ (μικρό όνομα, έτσι;), διάδοχος του θρόνου, είναι ο κινητήριος μοχλός της έντονης δραστηριοποίησης των τελευταίων ετών στο Dubai, ούτως ώστε να καταστεί η αραβική πόλη μία νέα Silicon Valley. Για το σκοπό αυτόν έχει στηθεί μια τεράστια διαφημιστική καμπάνια. Το Dubai διαφημίζεται ως κέντρο για το ηλεκτρονικό εμπόριο και την ανάπτυξη software και hardware στη Μέση Ανατολή. Ο βασικότερος λόγος για τον οποίο οι εταιρείες επιλέγουν την πρωτεύουσα των Ενωμένων Αραβικών Εμιράτων για τις επενδύσεις τους είναι οι εξαιρετικές φορολογικές ελαφρύνσεις των οποίων απολαμβάνουν. Εμείς απλώς θα επισημάνουμε πως το 90% των κατοίκων του Dubai σήμερα είναι ξένοι (ούτε το ποσοστό των Αλβανών στη χώρα μας δεν είναι τόσο - ακόμα!).

Διαβάστε... ηλεκτρονικά

Μία παλιά γνώριμη εταιρεία παραγωγής software, η Adobe Systems, σχεδιάζει να επεκταθεί στον τομέα των ηλεκτρονικών βιβλίων με λύσεις που θα καλύπτουν τις ανάγκες τόσο των χρηστών όσο και των εκδοτών και συγγραφέων. Ο διευθυντής της Adobe Systems India κ. Gupta σε συνέντευξη στο Reuters ανέφερε πως η εταιρεία σκέπτεται επίσης να χρησιμοποιήσει το δικό της format PDF για να διευκολύνει τη συγγραφή και την παρουσίαση πολύγλωσσων βιβλίων και παράλληλα να διαφυλάξει το περιεχόμενό τους από τυχόν υποκλοπές. Η Adobe ατενίζει το μέλλον και επενδύει αρκετά στην προσπάθεια να αντικαταστήσει τα παραδοσιακά βιβλία με κείμενα που μπορούν να γίνουν downloaded σε φορητές συσκευές, από όπου ο χρήστης θα μπορεί να τα διαβάζει με τη χρήση του Acrobat, χρησιμοποιώντας είτε Η/Υ είτε κάποια συσκευή Palm.

Ο κ. Gupta ανέφερε επίσης ότι οι αναλύσεις στα ηλεκτρονικά βιβλία γίνονται όλο και καλύτερες και οι παράγοντες που εμποδίζουν πλέον τη διάδοσή τους είναι... οι συνήθειες των αναγνωστών και η εκδοτική βιομηχανία. Τα ψηφιακά βιβλία καταλαμβάνουν αυτήν τη στιγμή ένα ελάχιστο κομμάτι της εκδοτικής βιομηχανίας, αλλά έχουν αρχίσει να κερδίζουν έδαφος από τη στιγμή που γνωστοί συγγραφείς, όπως ο Stephen King, διέθεσαν τα έργα τους μέσω Internet. Μάλιστα, στο επίσημο Web site του Stephen King υπάρχει έναν τέτοιο ηλεκτρονικό βιβλίο που δεν κυκλοφορεί στην παραδοσιακή "χάρτινη" μορφή του. Αν και η Adobe φιλοδοξεί να επιβάλει καινούρια standards, πιστεύουμε πως η κίνησή της αυτή έχει ακόμα πολύ μέλλον. Η τεχνολογία μπορεί να φιλοδοξεί να αντικαταστήσει την παράδοση, αλλά μερικές φορές ο ανθρώπινος παράγοντας δρα ανασταλτικά σε τέτοιες απόπειρες.

Sony και σύγχρονη ελληνική τέχνη

Η Sony σε συνεργασία με αξιόλογους Ελληνες καλλιτέχνες δημιούργησε, στο νεοσύστατο Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης, ένα μοναδικό περιβάλλον καλλιτεχνικής έκφρασης και επικοινωνιακής τεχνολογίας. Το σύστημα επίδειξης αποτελείται από ένα ολοκληρωμένο οπτικοακουστικό συνδυασμό που περιλαμβάνει LCD projectors, βίντεο, monitors, DVD players και ενισχυτές. Στόχος της εγκατάστασης του συστήματος είναι η ανάδειξη των δυνατοτήτων και ευκολιών που παρέχουν οι τεχνολογίες των σύγχρονων μέσων στην επικοινωνιακή λειτουργία της ηλεκτρονικής τέχνης κατά τα δύο βασικά στάδια, την παραγωγή του έργου και την πρόσληψή του από το θεατή.



FMD drives των 140GB

Κατά τη διάρκεια της φετινής Comdex παρουσιάσθηκαν τα πρώτα drives με τεχνολογία Fluorescent Multilayer Disk από την Constellation 3D. Η τεχνολογία FMD, που ανέπτυξε η ίδια η Constellation 3D, επιτρέπει τη δημιουργία δίσκων με διαστάσεις ίδιες με αυτές του CD (120mm) με 12 έως 30 layers. Στο κλασικό CD τα δεδομένα είναι αποθηκευμένα σε δύο μόνο layers. Σε σύγκριση με τα DVDs, τα οποία χρησιμοποιούν ένα layer για να χωρέσουν τα 4,7GB δεδομένων, σε ένα δίσκο FMD με 30 layers μπορούν να χωρέσουν μέχρι 140GB! Τα FMDs επιτυγχάνουν επίσης μεγάλες επιδόσεις στον τομέα μεταφοράς δεδομένων, με ταχύτητες της τάξης των 150Mbps έως 1Gbps (για βιομηχανική χρήση).



Pocket Zip Disk

Πρόκειται για μία καινούρια συσκευή από την Iomega, η οποία ονομάζεται HipZip και θα κοστίζει σχεδόν 300 δολάρια (περίπου 120.000 δρχ.). Για την τροφοδοσία του φροντίζει μία επαναφορτιζόμενη μπαταρία ιόντων λιθίου που του χαρίζει αυτονομία περίπου 12 ωρών, ενώ για την εμφάνιση των δεδομένων υπεύθυνη είναι μία οθόνη LCD backlit, με διαστάσεις 5x7,5 εκατοστά. Το HipZip συνδέεται μέσω της θύρας USB ή μέσω ενός μετατροπέα (adaptor) από μία ειδική δισκέτα σε μία PC card και επιτρέπει στο φορητό υπολογιστή σας να "βλέπει" το Pocket ZIP σαν ένα κανονικό drive των 40MB. Το χαμηλό κόστος, όμως, σε σχέση με τα άλλα MP3 players φαίνεται ότι δεν ήταν αρκετό για την Iomega. Το HipZip, εκτός από μουσική, έχει τη δυνατότητα να αποθηκεύσει δεδομένα σε οποιοδήποτε άλλο format. Με αυτό το εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του μπορείτε να έχετε παράλληλα ένα μικρό σε μέγεθος πλην βολικότατο σύστημα μεταφοράς των αρχείων σας από το χώρο εργασίας στο σπίτι.




Οι μεγάλοι ηγέτες δεν κάνουν αγγαρείες
κι αν λένε, το σπαθί δε νικιέται με μυστρί. Με το SideWinder ®
tegic Commander μπορείς επιτέλους να συγκεντρωθείς στη
κηση του στρατού σου. Γιατί με το πάτημα ενός κουμπιού
ρείς γρήγορα να διατάξεις να χτίζονται μαζικά, τεράστια
δομήματα, να συγκεντρώσεις πολυάριθμες μονάδες, ή να πας
ευθείαν σε όποιο σημείο του πεδίου μάχης θέλεις. Ρύθμισέ το
ο πληκτρολόγιο και το ποντίκι σου και προγραμμάτισέ το για 72
φορετικές ενέργειες. Άσε αυτό να κάνει τις αγγαρείες, ώστε εσύ
είσαι ελεύθερος να εφαρμόσεις τη στρατηγική σου με
ραπιαία ταχύτητα.
μόνο που δε μπορείς να κάνεις με το Strategic Commander
ι να προετοιμάσεις τους πανηγυρισμούς για τη νίκη σου. Αλλά
θα πάει, θα γίνει κι αυτό...
MICROSOFT
SIDEWINDER
STRATEGIC COMMANDER
Microsoft
© Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and SideWinder are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Η 3dfx επιφυλάσσει εκπλήξεις

Η πάλαι ποτέ κυρίαρχος του χώρου στις κάρτες 3D αποφάσισε να αλλάξει τακτική όσον αφορά στην κατασκευή των επόμενων καρτών της. Τα άσχημα οικονομικά αποτελέσματα των τελευταίων μηνών έκρουσαν τον κώδωνα κινδύνου στην 3dfx, υποχρεώνοντάς την να αλλάξει τη στρατηγική της. Αρχικά θα αναθέσει σε τρίτες εταιρείες την παραγωγή των καρτών γραφικών της, έτσι ώστε να αποφευχθεί το φαινόμενο καθυστέρησης που είχε αρνητικά αποτελέσματα στο παρελθόν, ενώ σκοπεύει να πουλήσει και το εργοστάσιό της στο Μεξικό. Η αλλαγή της στρατηγικής θα βοηθήσει την 3dfx να μειώσει σημαντικά το λειτουργικό κόστος και να εξοικονομήσει σημαντικά κεφάλαια. Η αμερικανική εταιρεία, που θα εξακολουθήσει να αναπτύσσει chips γραφικών αλλά και να κατασκευάζει κάρτες γραφικών (σε Retail εκδόσεις), σκοπεύει ακόμα να συσφίξει τις σχέσεις της με τους κατασκευαστές υπολογιστών. Εκτός από τις κάρτες γραφικών, βρίσκονται στο στάδιο της παραγωγής και TV tuners, τα οποία θα ονομάζονται Voodoo TV 100 και VoodooTV 200 και θα δίνουν ένα στίγμα για το πού θα κινηθεί μελλοντικά η 3dfx.



Ellison εναντίον Gates

Τελικά, τι θα επικρατήσει; Τα ισχυρά PCs ή ισχυροί servers; Ο πρόεδρος της Oracle Larry Ellison ανέλυσε το δικό του όραμα για το μέλλον του Δικτύου, το οποίο είναι διαμετρικά αντίθετο από αυτό του μεγάλου αφεντικού της Microsoft. Ο κ. Ellison παρουσίασε τον νέο Oracle 9i Application Server στην Comdex του Λας Βέγκας και δράττοντας την ευκαιρία τα έβαλε με τον μεγάλο αντίπαλό του. Ο Ellison αναφέρθηκε στην άποψη που εξέφρασε ο Bill Gates από το ίδιο βήμα, υποστηρίζοντας ότι πάντα θα χρειάζονται ισχυρά PCs συνδεδεμένα στο Δίκτυο και δεν έχει νόημα το περιεχόμενο του Web να μένει σε λίγους μεγάλους servers. Σύμφωνα με τα λεγόμενα του Ellison, ο κόσμος παίρνει τις εφαρμογές του και τις μεταφέρει στους servers. Το μόνο που έχει μείνει στα PCs είναι το Office και τα παιχνίδια, ανέφερε χαρακτηριστικά. "Οποιος γράφει προγράμματα για PC θεωρείται τελειωμένος." Ακόμα ο πρόεδρος της Oracle κατέκρινε τα σχέδια της Microsoft για το Tablet PC και κάλεσε στη σκηνή τον πρόεδρο της Compaq για να παρουσιάσουν τη συνεργασία των δύο εταιρειών. Την ίδια στιγμή οι υπάλληλοι της Microsoft μοίραζαν κούπες με το λογότυπο της εταιρείας και τη συμβουλή: "Δείξτε το στον πωλητή της Oracle και θα σας κάνει 20% έκπτωση" - αναφορά στις καταγγελίες για μεγάλες εκπτώσεις της Oracle σε υποψήφιους αγοραστές του Microsoft SQL Server. Για να δούμε τι μας επιφυλάσσουν στο μέλλον.

Κινητό με MP3 από τη Samsung

Το καινούριο κινητό που θα λανσάρει η Samsung τον Δεκέμβριο στην ελληνική αγορά θα έχει την κωδική ονομασία SGH-M100 και θα επιτρέπει στους χρήστες να αναπαράγουν τα αρχεία MP3 που μπορεί να έχουν στο σκληρό δίσκο τους ή κάνουν download από το Internet. Το SGH-M100 θα έχει μνήμη 32MB και θα μπορεί να αναπαράγει τα μουσικά αρχεία χωρίς την ανάγκη επιπλέον εξαρτημάτων.



Ο χρήστης του κινητού αρχικά θα πρέπει να εγκαταστήσει το ειδικό software στο CD-ROM που υπάρχει στη συσκευασία. Στη συνέχεια γίνεται η σύνδεση του κινητού τηλεφώνου με τον υπολογιστή με το ειδικό καλώδιο που επίσης διατίθεται μαζί με το SGH-M100. Η πρόσβαση στα τραγούδια που έχουν αποθηκευτεί γίνεται μέσα από το τηλεχειριστήριο που βρίσκεται πάνω στο καλώδιο hands free του κινητού. Τα 32MB επιτρέπουν, εκτός από ακρόαση μουσικής την εισαγωγή και αποθήκευση όλων των ειδών αρχείων, όπως παρουσίαση σε Powerpoint, Word documents, Excel spreadsheets από έναν υπολογιστή σε άλλον. Ακόμα το M100, εκτός από το MP3 διαθέτει υπέρυθρες ακτίνες, λίστα εκκρεμοτήτων, υπολογιστή, ημερολόγιο, ξυπνητήρι, παιχνίδια, σύνθεση προσωπικής μελωδίας κ.λπ. Η τιμή του αναμένεται να είναι λίγο τσουχτερή, αφού θα κοστίζει περισσότερες από 220.000 δρχ.

Palmtop & ρομποτική

Το τμήμα ρομποτικής του Πανεπιστημίου του Carnegie Mellon δημιούργησε ένα μικρό ρομπότ με τη βοήθεια ενός organizer. Όπως αναφέρει ο επικεφαλής του project καθηγητής Matt Mason, το robot αυτό μπορεί να κατασκευαστεί σε λιγότερο από μία ώρα και αποτελεί πρότυπο για τη δημιουργία άλλων μικρότερων. Διαθέτει τρεις ρόδες ελεύθερης κατεύθυνσης που μπορούν να κινούνται προς οποιοδήποτε σημείο, χωρίς να στρίβουν. Είναι τοποθετημένες πάνω στη βάση του ρομπότ και σχηματίζουν γωνία 60 μοιρών μεταξύ τους. Το Palm Robot κινείται με άνεση πάνω σε επίπεδες επιφάνειες, χρησιμοποιώντας τα ειδικά αισθητήριά του έτσι ώστε να αποφεύγει να συγκρουστεί με άλλα αντικείμενα. Η "καρδιά" του βασίζεται σε ένα organizer, το οποίο αναλαμβάνει μέσω μίας σειριακής θύρας να συντονίσει τόσο τα μηχανικά μέρη όσο και τους αισθητήρες, ώστε το ρομπότ να έχει τη δυνατότητα ελεύθερης κίνησης. Οι σημαντικότεροι λόγοι που ώθησαν στη χρήση του δημοφιλούς PDA είναι η μεγάλη οθόνη αφής που επιτρέπει την άμεση διαμόρφωση των ρυθμίσεων του ρομπότ, καθώς και η δυνατότητα ανάπτυξης πολύπλοκων προγραμμάτων. Για την υλοποίηση του Palm Robot, πέραν των ηλεκτρονικών και μηχανικών μερών, απαιτούνται και ορισμένα συμπληρωματικά υλικά, κυρίως για το σχηματισμό του σκελετού του. Ακόμα και σε αυτήν την περίπτωση, υπάρχει αναλυτικός κατάλογος για το πού θα βρεθούν και το πόσο κοστίζουν. Ακόμα περισσότερο, σε ειδική σελίδα (http://www.cs.cmu.edu/~pprk/index.html) παρέχονται αναλυτικές οδηγίες κατασκευής, βήμα προς βήμα, με φωτογραφίες και ανάλογες οδηγίες προς τους επίδοξους σύγχρονους Frankenstein.

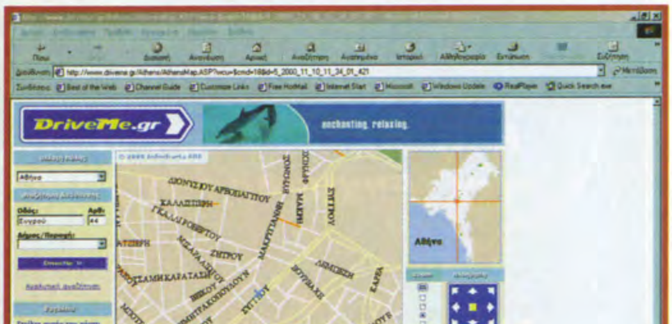
Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

ON-LINE ΟΔΗΓΟΣ ΠΟΛΕΩΝ

Η γνωστή εταιρεία FORTHnet, σε συνεργασία με την Infocarta, παρουσιάζει έναν εύχρηστο και πλήρη χάρτη για όλες τις ελληνικές πόλεις στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.driveme.gr. Η υπηρεσία αυτή είναι βασισμένη στους ψηφιακούς χάρτες της Infocarta, μίας εταιρείας που διαθέτει τεχνογνωσία στο χώρο των γεωγραφικών συστημάτων πληροφοριών και η οποία ανέλαβε την ανάπτυξη της εφαρμογής, ενώ το σχεδιασμό του Web site ανέλαβε η HellasNet, εταιρεία του ομίλου FORTHnet. Το Driveme δεν προσφέρει περισσότερες λειτουργίες απ' ό,τι ένας απλός χάρτης. Πρόκειται για έναν πλήρη οδηγό πόλης με βασικό πλεονέκτημά του την ευκολία χρήσης και το πλούσιο σε διευθύνσεις και πληροφορίες περιεχόμενό του. Με απλές και σύντομες διαδικασίες, ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να εντοπίσει και να βρει στο χάρτη όχι μόνο ακριβείς διευθύνσεις αλλά και άλλα σημεία, όπως αξιοθέατα, δημόσιες υπηρεσίες, εστιατόρια, κινηματογράφους, θέατρα, τράπεζες, νοσοκομεία, και φαρμακεία.



Η παρουσίαση του χάρτη στο Driveme γίνεται όπως και σε έναν ταξιδιωτικό οδηγό. Υπάρχουν τα οικοδομικά τετράγωνα, τα ονόματα των δρόμων κ.λπ., ενώ η μηχανή αναζήτησης είναι ιδιαίτερα εύχρηστη και επιτρέπει στο χρήστη να διορθώσει κάποιο ορθογραφικό λάθος και να εντοπίσει μία οδό, ακόμα και αν αυτή έχει δύο ή περισσότερες λέξεις. Στο Driveme περιλαμβάνεται ένας αναλυτικός οδηγός του λεκανοπεδίου Αττικής, των δήμων Θεσσαλονίκης και Ηρακλείου, ενώ σύντομα αναμένεται να προστεθούν και άλλοι οδηγοί πόλεων, όπως της Πάτρας, του Βόλου, της Λάρισας, της Χαλκίδας, των Χανίων, έτσι ώστε να καλυφθεί σταδιακά όλη η Ελλάδα.

ΔΙΚΤΥΑΚΗ... ΠΟΙΟΤΗΤΑ

Το Qualitynet είναι το πρώτο θεματικό site στην Ελλάδα που παρουσιάζει αναλυτικά και εκτεταμένα όλες τις εξελίξεις στο χώρο της ποιότητας του περιβάλλοντος, της ασφάλειας και της υγιεινής. Η ανανέωση του Web site είναι καθημερινή και προσφέρει άμεση ενημέρωση με ειδήσεις και άρθρα απ' όλο τον Τύπο, καθώς



και αναφορές σε σεμινάρια, συνέδρια και ημερίδες που πραγματοποιούνται στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Το Qualitynet φιλοδοξεί να καλύψει όλο το φάσμα των δραστηριοτήτων και των συμβάντων, ικανοποιώντας τις απαιτήσεις τόσο ενός εξειδικευμένου κοινού όσο και ανθρώπων που ενδιαφέρονται να πληροφορηθούν σχετικά με τις εξελίξεις στο συγκεκριμένο χώρο. Για κάθε ενδιαφερόμενο, η ηλεκτρονική διεύθυνση είναι www.qualitynet.gr. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 6891524 ή να αποστείλετε fax στο 6854204.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΕΣ ΕΥΧΕΣ

Η περίοδος των εορτών πλησιάζει και όλοι μας, λίγο πολύ, θα στείλουμε ευχετήριες κάρτες στα αγαπημένα μας πρόσωπα. Η Netwave A.E. (Auto ID & Data Collection Systems Integrator) και η Invoart A.E. (Web Integrator) ξεκινούν έναν μαραθώνιο αγάπης για το Χατζηκυριάκειο Ίδρυμα Παιδικής Προστασίας. Μπορείτε να στείλετε τις ευχές σας με τρόπο πρωτότυπο και ουσιαστικό, μετατρέ-



πoντας ταυτόχρονα την καλή σας πρόθεση σε φιλανθρωπική πράξη. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να προσφέρετε το ποσό που θα ξοδεύατε για αγορά έντυπων καρτών στο Χατζηκυριάκειο Ορφανοτροφείο Θηλέων και να στείλετε μία ηλεκτρονική κάρτα ειδικά σχεδιασμένη γι' αυτόν το σκοπό στη διεύθυνση www.xclusivecards.com, που είναι προσβάσιμη από τις 15 Νοεμβρίου 2000. Με τη βεβαίωση της κατάθεσής σας στο λογαριασμό 042/92017-00011/37 της Τράπεζας Εργασίας ή με κάποια επιταγή σε διαταγή "Ορφανοτροφείο Θηλέων Ιωάννη και Μαριγούς Χατζηκυριακού" θα μπορείτε να στείλετε την κάρτα που θα διαλέξετε με το δικό σας μήνυμα, ονοματεπώνυμο, επαγγελματικό τίτλο και εταιρικό λογότυπο. Με τη συνεισφορά σας θα συμβάλετε στην προσπάθεια καλυτέρευσης των συνθηκών διαβίωσης των παιδιών και στη συντήρηση του ιστορικού κτιρίου.

ΠΟΣΟ ΕΘΙΣΜΕΝΟΙ ΕΙΣΤΕ ΜΕ ΤΟ INTERNET;

Θέλετε να ενημερωθείτε για το πόσο εθισμένοι είστε στο Internet; Αν δεν φοβάστε τη μοιραία απάντηση, επισκεφθείτε το www.netaddiction.com. Πρόκειται για ένα πολύ ενδιαφέρον site που πραγματεύεται τον εθισμό που προκαλεί το Internet και κατ' επέκταση οι διάφορες ασχολίες που έχουν σχέση με το Διαδίκτυο στους χρήστες. Υπάρχουν πολλά άρθρα σχετικά με τον εθισμό στο chat, στο cybersex και με τις διαφορές που παρουσιάζουν τα δύο φύλα στη χρήση του Διαδικτύου. Οι επισκέπτες μπορούν να δοκιμάσουν χωρίς φόβο και πάθος τα τεστ και να κρατήσουν τα αποτελέσματα για τους εαυτούς τους!

ΠΑΡΑΝΟΜΕΣ... ΚΑΤΑΛΗΞΕΙΣ

Η ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), μία επιτροπή που καθορίζει τους κανόνες της ονοματολογίας στο Δίκτυο, απέρριψε κάποιες από τις αιτήσεις για νέες καταλήξεις στις διευθύνσεις του Internet. Οι εν λόγω αιτήσεις ξεπερνούσαν τις εκατό, αλλά είναι σχεδόν σίγουρο πως θα υπάρξει αυστηρή επιλογή σε μερικές από τις προτεινόμενες καταλήξεις. Ανάμεσα σε αυτές είναι και οι πολυδιαφημισμένες .kids και .xxx., που αφορούν σε παιδικό και ερωτικό περιεχόμενο αντίστοιχα.

Η ICANN τις απέρριψε με το σκεπτικό ότι θα χρειαζόταν συνεχής παρακολούθηση από κάποιους υψηλά ιστάμενους φορείς για να διαπιστώνεται αν όντως τα sites που παίρνουν ονομασίες με τις καταλήξεις αυτές έχουν και το ανάλογο περιεχόμενο. Μία τέτοια διαρκής παρακολούθηση δεν είναι διόλου πρακτική, ενώ η εφαρμογή της θα παρουσίαζε μεγάλες δυσκολίες (λέτε στο Kids να υπήρξε κανένα πονηρό link για το Mogli's Fan Club;).

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΕ ΜΟΥ ΝΑ ΣΟΥ ΠΩ!

Το askjeeves.com, μία από τις πλέον δημοφιλείς μηχανές αναζήτησης, ανακοίνωσε τη συνεργασία του με τις Nuance Communications και General Magic. Η ανωτέρω συνεργασία έχει ως στόχο την επέκταση της υπηρεσίας αναζήτησης του askjeeves.com εκτός του Internet, κάνοντάς τη διαθέσιμη στο ευρύ κοινό μέσω απλών τηλεφωνικών κλήσεων.



Η Nuance καλείται να υλοποιήσει το φωνητικό interface, έτσι ώστε ο υπολογιστής να καταλαβαίνει οποιαδήποτε πρόταση θα εκφωνεί ο ενδιαφερόμενος. Η General Magic πρόκειται να προσφέρει με το φωνητικό interface τη δυνατότητα ξενάγησης του χρήστη μέσα από το σύστημα με τη χρήση του προφορικού λόγου.

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Είστε σίγουροι ότι ο υπολογιστής σας είναι ασφαλής όταν είναι συνδεμένος στο Internet; Εχετε την εντύπωση πως τα δεδομένα σας είναι ασφαλή ή μήπως ανησυχείτε στη σκέψη ότι οι προσωπικές σας πληροφορίες μπορεί να πέσουν στα χέρια κάποιου χάκερ;

Η Gibson Research Corporation, (http://grc.com) που ειδικεύεται σε θέματα ασφάλειας δεδομένων για συστήματα που χρησιμοποιούν τα Windows, προσφέρει δύο τεστ χάρη στα οποία μπορείτε να διαπιστώσετε το κατά πόσον είναι ασφαλής ο υπολογιστής σας την ώρα που σερφάρετε στο Internet. Ακόμα, το Web site σας ενημερώνει συχνά πυκνά για τον τρόπο αποκατάστασης της ασφάλειας του υπολογιστή σας.

Πριν από αρκετό χρονικό διάστημα, στο τμήμα Δημοπρασιών του γνωστού portal auctions.yahoo.com έλαβε χώρα δημοπράτηση περίπου 1.000 ναζιστικών αντικειμένων από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Σύμφωνα με τους γαλλικούς νόμους, η πρόσβαση σε αυτά τα αντικείμενα κρίθηκε παράνομη, ενώ δύο εβραϊκές ενώσεις της Γαλλίας κατέθεσαν μήνυση. Το δικαστήριο επιδίκασε πρόστιμα στο Yahoo! και ανέθεσε σε τρεις ειδικούς να βρουν τρόπους ώστε να εμποδίσουν τους Γάλλους να έχουν πρόσβαση στο επίμαχο περιεχόμενο. Οι ειδικοί, μετά από μήνες ερευνών, ανακάλυψαν ότι μπορούν να εντοπίσουν κατά προσέγγιση ποιοι χρήστες προέρχονται από τη Γαλλία, έτσι ώστε να τους αποκλείσουν από ένα μέρος του Δικτύου. Η τελεσίδικη δικαστική απόφαση είναι σίγουρο ότι θα αποφέρει ανακατατάξεις όσον αφορά στην ελεύθερη διακίνηση αγαθών στο Διαδίκτυο.

Η εταιρεία 3Com πήρε την πρωτοβουλία για τη διοργάνωση της μεγαλύτερης αλληλεπιδραστικής δημοσκόπησης του κόσμου που χρησιμοποιεί το Internet και απευθύνεται σε εκατομμύρια ανθρώπους από όλες τις γωνιές του πλανήτη. Το Planet Project διεξήχθη σε οκτώ γλώσσες επί τέσσερις ημέρες, μεταξύ 15-18 Νοεμβρίου, δίνοντας στους ανθρώπους ανά τον κόσμο την ευκαιρία να μοιραστούν τις απόψεις και τις γνώμες τους και κατόπιν να συγκρίνουν τις απαντήσεις τους με αυτές άλλων ανθρώπων από άλλα κράτη, με διαφορετικές ηλικίες και φύλο. Η δημοσκόπηση περιείχε ερωτήσεις διάφορων τύπων, που κάλυψαν τόσο θέματα που απαιτούν κριτική σκέψη όσο και πιο "ελαφρά" και διασκεδαστικά. Περισσότερα θα βρείτε στη στήλη "PC Expert."

ONE WAY
TECHNOSTORES

MAGNET

Στα ONE WAY η διασκέδαση

Με κάθε αγορά τίτλου

Championship Manager 2000 - 2001



Sydney 2000



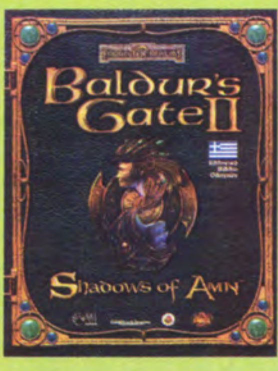
Aiken´s Artifact



Arthur´s Knights



Baldur´s Gate II



Combat Flight Sim 2



Crimson Skies



Metal Gear Solid



www.oneway.gr

0 800 11000

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ


1 ONE WAY
TECHNOSTORES
πάει πακέτο!
κερδίζετε εντελώς δωρεάν ακόμα έναν*.
Παγκόσμια Γεωγραφία
Τομή 2000
Τομή Junior
Η Μαγεία της Χημείας
ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΜΗ 2000
ΠΑΙΔΙΚΗ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΤΟΜΗ JUNIOR
η μαγεία της ΧΗΜΕΙΑΣ μέσα από πειράματα
FIFA 2001
Pro-Racer
Sylvester & Tweety
colin/mcrae/rally/2.0
FIFA 2001
PlayStation
PRO-RACER
HAND HELD STEERING WHEEL
SYLVESTER AND TWEETY
GAME BOY COLOR
colin mcrae rally 2.0
Codemasters
PlayStation
* Ισχύει από την γόνδολα προσφορών
ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΤΙΤΛΩΝ ΣΤΙΣ 2.500 και 5.000 δρχ.
FFB Racing Wheel Ferrari
FORCE FEEDBACK RACING WHEEL
TIMONI GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Υπάρχει καλύτερη Ελλάδα... για το FIFA

Το νέο FIFA 2001 είναι πλέον γεγονός και μαζί του και το νέο ελληνικό πρωτάθλημα. Αν τυχόν δεν έχετε διαβάσει το review που υπάρχει στο παρόν τεύχος, σας πληροφορώ πως το πρωτάθλημα της χώρας μας είναι από απαράδεκτο έως... πολύ απαράδεκτο! Τόσο τα ονόματα των ομάδων όσο και οι εμφανίσεις είναι τελείως άσχετα με την πραγματικότητα. Φήμες αναφέρουν ως αιτία γι' αυτό τις υπέρογκες απαιτήσεις της ΕΠΑΕ για την παραχώρηση των σχετικών δικαιωμάτων. Αν κάτι τέτοιο ισχύει, τότε είμαστε για γέλια! Πότε φτιάξαμε τόσο εκπληκτικό πρωτάθλημα για να προβάλλουμε τέτοιες οικονομικές απαιτήσεις προκειμένου για την ενσωμάτωσή του στο δημοφιλέστερο αθλητικό παιχνίδι; Ωραία προβολή κάνουμε στο εξωτερικό!

Υπάρχει, βέβαια, όπως πάντα ο Editor, αλλά και πάλι κάποια στοιχεία δεν μπορούν να βελτιωθούν, όπως οι πραγματικές εμφανίσεις των ομάδων μας με τα σήματα και τις διαφημίσεις τους. Μην ανησυχείτε, όμως, καθώς μία ομάδα από Ελληνες φίλους του παιχνιδιού φροντίζει πριν από εμάς για εμάς! Αν κάνετε και εσείς μία επίσκεψη στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.greek-tournaments.com θα εκτιμήσετε τη σοβαρότητα της δουλειάς που γίνεται μέσα από αυτό το πολύ καλοστημένο site. Οπως θα διαπιστώσετε, δεν ασχολείται μόνο με τη βελτίωση του συγκεκριμένου παιχνιδιού αλλά και με άλλα θέματα. Δεν θα σας τα πω τώρα, πηγαίνετε εκεί και θα δείτε. Η ίδια ομάδα σκοπεύει πριν από τις γιορτές των Χριστουγέννων να κυκλοφορήσει patch για το παιχνίδι, το οποίο θα περιέχει τις παρακάτω αλλαγές/προσθήκες:

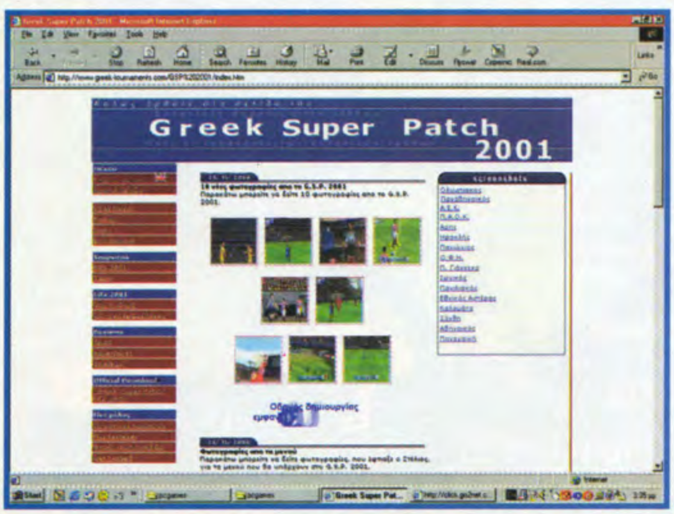
- Εντός και εκτός έδρας εμφανίσεις των ελληνικών ομάδων
- Ελληνικές διαφημιστικές πινακίδες
- In-game γραφικά του Super Sport για τις μεταδόσεις των αγώνων
- Λογότυπα για όλες τις ελληνικές ομάδες
- Νέα μενού
- Ανανεωμένα rosters των ομάδων

Τα στοιχεία που ακολουθούν θα περιλαμβάνονται στην πρώτη έκδοση του patch. Η δεύτερη θα περιλαμβάνει:

- Προσθήκη κυπριακού πρωταθλήματος
- Εντός και εκτός έδρας εμφανίσεις για τις κυπριακές ομάδες
- Λογότυπα για όλες τις ομάδες της μεγαλονήσου
- Πλήρως ανανεωμένα rosters για τις ελληνικές, κυπριακές και ευρωπαϊκές ομάδες
- Ελληνικά γήπεδα

Με τη σειρά μου το μόνο που έχω να πω είναι συγχαρητήρια. Εύχομαι να συνεχιστεί η πολύ καλή δουλειά που γίνεται. Για άλλη μία φορά αποδεικνύεται περίτρανα πως οι χομπίστες μπορούν να κάνουν εφάμιλλη ή και καλύτερη δουλειά από τις μεγάλες εταιρείες. Μήπως θα έπρεπε κάποιος να τους πάρει επιτέλους στα σοβαρά;





Το Ανατολικό Μέτωπο

Οι μονομαχίες του Ανατολικού Μετώπου ζωντανεύουν μέσα από το IL-2 Sturmovik, το οποίο φιλοδοξεί να μεταφέρει στις οθόνες μας τις αερομαχίες που έλαβαν χώρα κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου ανάμεσα στις ρωσικές (VVS) και τις ναζιστικές (Luftwaffe) δυνάμεις (τα παιχνίδια που αντλούν τη θεματολογία τους από το συγκεκριμένο ιστορικό γεγονός ολοένα αυξάνονται). Το αεροπλάνο που δανείζει το όνομά του στο παιχνίδι αυτό είναι το Ilyushin-2 Sturmovik, ένα από τα σημαντικότερα που κατασκευάστηκαν ποτέ. Οι Ρώσοι αναφέρονται χαϊδευτικά ως "Flying Tank" ενώ οι Γερμανοί ως "Schwarzer Tod" (ελληνιστί... Black Death!). Επιπλέον, οι πιλότοι της Luftwaffe αναφέρουν την αεροπορία τους ως "Beton Flugzeug" (τσιμεντένια αεροπλάνα) λόγω του ήταν πολύ δύσκολο να καταρριφθούν από τους εχθρούς τους. Στο παιχνίδι θα μπορέσετε να πετάξετε είτε με το θρυλικό αυτό αεροπλάνο είτε με πολλά άλλα, ρωσικά, γερμανικά και αμερικανικά (λείπει ο Μάρτης από τη Σαρακοστή;). Αν πετάξετε με το IL-2 θα πρέπει επιτεθείτε ενάντια σε φάλαγγες γερμανικών tanks, να αποφύγετε τα θανάσιμα αντιαεροπορικά πυρά και τα καλά κρυμμένα BF-109S.

Η παραγωγός εταιρεία (1C: Maddox Games) επικεντρώθηκε στην όσο το δυνατόν πιο πιστή αναπαράσταση τόσο των μοντέλων των αεροσκαφών όσο και των περιοχών πάνω από τις οποίες θα πετάξετε. Φυσικά, οι φωτισμοί του ουρανού και των περιοχών θα είναι πολύ προσεγμένοι. Οπως χαρακτηριστικά μας λέει η ίδια η εταιρεία, αν επιχειρήσουμε να ανέβουμε σε πολύ μεγάλα ύψη, ο ουρανός από ένα σημείο και μετά θα πάρει το χρώμα του σκούρου μπλε - όπως, δηλαδή, συμβαίνει





και στην πραγματικότητα. Οι στόχοι που θα σας ανατεθούν είναι πολλοί και ποικίλοι. Μπορεί, δηλαδή, να πάρετε εντολές για επίθεση σε εναέριους, επίγειους ή και θαλάσσιους στόχους. Επιπλέον, θα συμπεριλαμβάνονται έξι ιστορικές campaigns, οι οποίες θα εκτυλίσσονται κατά την περίοδο 1941-45, οπότε θα έχετε τη δυνατότητα να αναμετρηθείτε με 24 επιπλέον αεροπλάνα, μεταξύ των οποίων τα Fw.190, He 11 και το περίφημο Ju 87 "Stuka". Εξάλλου, 65 διαφορετικά οχήματα θα φροντίσουν να σας κάνουν τη ζωή όσο πιο δύσκολη γίνεται. Στα οχήματα αυτά περιλαμβάνονται μεταξύ άλλων tanks, υποβρύχια και τορπιλάκατοι.

Οι φίλοι του multiplayer θα χαρούν να μάθουν πως θα έχουν τη δυνατότητα να αναμετρηθούν μέχρι και με 32 παίκτες ταυτόχρονα σε death match mode, ενώ θα μπορούν να σχηματίσουν και virtual σμήνη, στα οποία θα συμμετέχουν έως και 16 παίκτες. Εδώ θα πρέπει όλοι οι "πιλότοι" να συνεργαστούν αρμονικά προκειμένου να φέρουν σε πέρας τις αποστολές που θα τους ανατεθούν. Επιπλέον, όσοι θέλουν μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους αποστολές και campaigns, με τη βοήθεια του σχετικού Editor που θα συμπεριλαμβάνεται. Συνοπτικά, τα κυριότερα χαρακτηριστικά του τίτλου είναι τα ακόλουθα:

- Δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε 17 αεροπλάνα, ρωσικά, γερμανικά και αμερικανικά
- Επιλογή ρόλου, ανάμεσα σε πιλότο και πυροβολητή
- Ρεαλιστικό και simple flight mode
- Συμμετοχή έως και 21 αεροπλάνων σε μία αερομαχία
- Μάχες αέρος-αέρος και αέρος εδάφους
- Πολλά οχήματα παντός... καιρού!
- Δυνατότητα δημιουργίας αποστολών και campaign
- Ρεαλιστικά 3D περιβάλλοντα και μοντέλα αεροπλάνων
- Ρεαλιστικά οπτικοακουστικά εφέ και απεικόνιση ζημιών

Η κυκλοφορία του παιχνιδιού τοποθετείται στις αρχές του νέου έτους, ενώ προς το τέλος του τρέχοντος αναμένονται τα πρώτα media στοιχεία (trailers και demo). Φυσικά, μόλις υποπέσει κάτι σχετικό στην αντίληψή μας θα σας πληροφορήσουμε σχετικώς!

TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	-	**GRAND PRIX 3 (1)**	☆☆
		(MICROPROSE)	SIMULATION
2.	▲	**BALDUR'S GATE 2 (-)**	☆
		(BIOWARE)	RPG
3.	▼	**AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS (2)**	☆☆
		(MICROSOFT)	STRATEGY
4.	-	**DIABLO 2 (4)**	☆☆
		(BLIZZARD)	RPG
5.	▼	**THE SIMS (3)**	☆☆
		(MAXIS)	SIMULATION
6.	▼	**THE LONGEST JOURNEY (5)**	☆☆
		(FUNCOM)	ADVENTURE
7.	▼	**ICEWIND DALE (6)**	☆☆
		(INTERPLAY)	RPG
8.	▲	**STARCRAFT / BROOD WAR (9)**	☆☆☆☆
		(BLIZZARD)	STRATEGY
9.	▼	**QUAKE 3 III (8)**	☆☆
		(iD SOFTWARE)	ACTION
10.	-	**HALF-LIFE (10)**	☆☆☆
		(SIERRA)	ACTION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG

1. (-) BALDUR'S GATE 2
2. (1) DIABLO 2
3. (2) THE LONGEST JOURNEY
4. (3) ICEWIND DALE
5. (4) MYST: MASTERPIECE EDITION

SIMULATION

1. (1) GRAND PRIX 3
2. (2) THE SIMS
3. (5) CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
4. (-) AIRPORT Inc.
5. (3) FIFA 2000

STRATEGY

1. (1) AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
2. (2) STARCRAFT / BROOD WAR
3. (-) HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH
4. (-) CIVILIZATION: CALL TO POWER
5. (4) SHOGUN

ACTION

1. (1) QUAKE III
2. (2) HALF-LIFE
3. (-) ASTERIX & OBELIX εναντίον του Καίσαρα
4. (-) CARMAGEDDON TDR 2000
5. (3) SOLDIER OF FORTUNE

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. RED ALERT 2
2. CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01
3. FIFA 2001
4. DELTA FORCE 3: LAND WARRIOR
5. BALDUR'S GATE 2

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Είναι γεγονός πως όσο πλησιάζουν τα Χριστούγεννα τόσο μεγαλύτερο γίνεται το δίλημμα της επιλογής δώρου. Μέσα στους τόσους τίτλους που αναμένονται ήρθαν να προστεθούν και επίσημα -διά στόματος Codemasters- τα Colin McRae 2 και Insane. Φαίνεται πως λόγω της κυκλοφορίας και άλλων -ανταγωνιστικών και μη- τίτλων, η εταιρεία αποφάσισε να προβεί στην κίνηση αυτή. Αρκεί να μη θυσιαστεί η ποιότητα και το όνομα των παιχνιδιών λόγω βιασύνης. Η ιστορία,



άλλωστε, μας έχει διδάξει πως τα παιχνίδια που κυκλοφορούν πριν από την... ώρα τους είναι συνήθως γεμάτα bugs! Ελπίζω να μη συμβεί ξανά το ίδιο.

Αν θέλετε να ξεφύγετε λίγο από τις αιματηρές μάχες και τους εντυπωσιακούς ήρωες, τότε το Fur Fighters ίσως είναι αυτό που ψάχνετε. Ουσιαστικά και εδώ αναλαμβάνετε τον έλεγχο μίας επίλεκτης στρατιωτικής ομάδας, η οποία όμως διαφέρει από τις συνηθισμένες, διότι τα μέλη της δεν είναι ούτε πρώην πεζοναύτες, ούτε βετεράνοι του πολέμου, ούτε μυθικοί ήρωες. Αν δεν το καταλάβατε ήδη, πρόκειται για εκπροσώπους του ζωικού βασιλείου. Ναι, καλά διαβάσατε: Θα ηγηθείτε μίας ομάδας από συμπαθητικά πάνινα ζωάκια, τα οποία έχουν σκοπό να σώσουν τις οικογένειές τους από τα χέρια του σατανικού στρατηγού Viggo. Ετσι, θα βρεθούν αντιμέτωποι με τις ορδές των Stupid Bears (αν γνωρίζετε αγγλικά, μπορείτε από αυτό να καταλάβετε το όλο ύφος του παιχνιδιού)



που είναι ταγμένες στην υπηρεσία του στρατηγού. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει έξι επιμέρους επίπεδα, ενώ στο τέλος καθενός από αυτά θα υπάρχει και ο "παραδοσιακός" μεγάλος κακός. Πάντως, το Fur Fighters φαίνεται αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι, αν κρίνω από τα στοιχεία που γνωρίζω. Νομίζω πως ο Νίκος Κόντης θα βρει επιτέλους το παιχνίδι που ταιριάζει στην προσωπικότητά του και θα πάψει να ασχολείται με το Fashion World.

Κυκλοφόρησε αυτές τις μέρες (τουλάχιστον στο εξωτερικό) το Call to Power 2, το οποίο αποτελεί τη συνέχεια του πολύ καλού Civilization: Call to Power. Το παιχνίδι θα προσφέρει διαφορετικές διπλωματικές επιλογές για τους επίδοξους αυτοκράτορες. Ετσι, οι συνδιαλλαγές με τα γειτονικά σας έθνη θα μπορούν να έχουν διάφο-



ρες μορφές, το δε σύστημα μαχών έχει επανασχεδιαστεί, προκειμένου να προσδώσει μεγαλύτερο ρεαλισμό. Οι διάφορες μονάδες έχουν περισσότερη δύναμη και παίζουν σημαντικότερο ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Ελπίζω σύντομα να κάνει την εμφάνισή του και στη χώρα μας, καθώς δεν είναι λίγοι οι φίλοι της εν λόγω σειράς.

Και εγένετο... Wanadoo Index

Η Wanadoo Index είναι μία νέα εταιρεία που προέκυψε από τη συγχώνευση των Index και Wanadoo (παρακλάδι της France Telecom Multimedia), θα ανήκει δε στη France Telecom Multimedia κατά 60%. Η Index μας έχει δώσει κατά καιρούς αξιόλογα δείγματα γραφής. Για το λόγου το αληθές μιλάμε για την εταιρεία που βρίσκεται πίσω από τίτλους όπως οι: Dracula, Paris 1313, Louvre the Ultimate Corpse και Vikings.

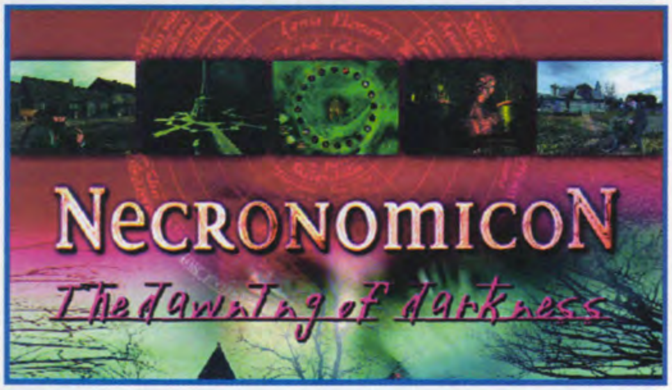
Πρόσφατα βρέθηκε στην Ελλάδα ο Marie-Josee Limacher, διευθυντής πωλήσεων της εταιρείας, με τον οποίο είχαμε την ευκαιρία να συναντηθούμε στα γραφεία της Despec Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο). Αφού ξεπεράσαμε ένα μικρό απρόοπτο (διακοπή ρεύματος), ο κ. Limacher μας αποκάλυψε αρκετά στοιχεία για τα σχέδια και τους στόχους της νεοσύστατης εταιρείας.

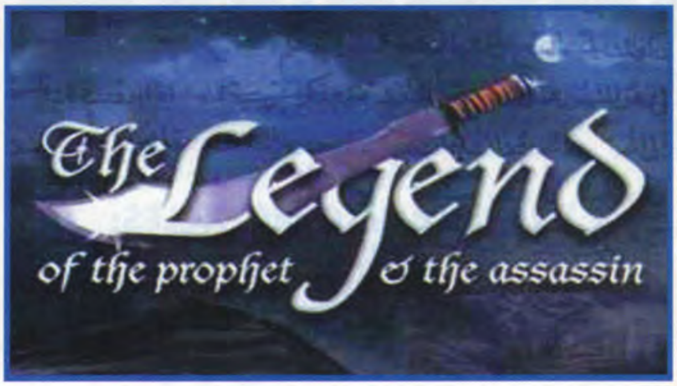
Η πιο σημαντική αποκάλυψη είναι ίσως το ότι δεν πρόκειται να ξαναδούμε από την πλευρά τους κάποιο καθαρό adventure game. Σε σχετική ερώτηση εάν αυτό έγινε επειδή θεωρούν τη συγκεκριμένη κατηγορία "νεκρή", η απάντηση που λάβαμε ήταν αρνητική. Ως δικαιολογία μας είπε πως απλώς επιθυμούν να προσεγγίσουν μεγαλύτερο τμήμα του αγοραστικού κοινού. Φαίνεται πως ο αριθμός των fans των "καθαρόαιμων adventures" δεν τους ικανοποιεί. Ετσι, στους επόμενους τίτλους της θα υπάρχουν έντονα στοιχεία από Action και RPGs. Το τελευταίο καθαρό adventure που θα δούμε από μέρους τους είναι η συνέχεια του πολύ καλού Dracula, το Dracula 2: The Last Sanctuary. Για το συγκεκριμένο παιχνίδι υπήρξε η διαβεβαίωση πως θα είναι οριστικά το τελευταίο της σειράς, το οποίο τελειώνει με τον αφανισμό του Δράκουλα. Δεν πρόκειται, δηλαδή, να υπάρξει ούτε sequel ούτε prequel.

Αναφορικά με δύο άλλους ενδιαφέροντες αναμενόμενους τίτλους, τα Legend of the Prophet and the Assasin και Necronomicon, μάθαμε τα ακόλουθα: Για το πρώτο θα υπάρξει και συνέχεια, ενώ πιθανότατα θα συνεχιστεί η συνεργασία με το συγγραφέα Paolo Coelho για τη δημιουργία νέων τίτλων. Δεν ξέρω αν το γνωρίζετε, αλλά το βιβλίο στο οποίο βασίζεται το εν λόγω παιχνίδι γράφτηκε για τις ανάγκες αυτού. Από την άλλη, δεν υπάρχει ακόμη σκέψη για την παραγωγή του Necronomicon 2, αλλά εξετάζεται το ενδεχόμενο της μεταφοράς και άλλων τίτλων του H.P. Lovecraft στους υπολογιστές. Προσωπική ευχή είναι να πραγματοποιηθεί!

Τέλος, μάθαμε πως θα δοθεί ιδιαίτερη έμφαση και στο on-line gaming, όχι τόσο με την παραγωγή τίτλων αποκλειστικά για το σκοπό αυτό όσο με την προσθήκη αυτής της δυνατότητας σε όλες τις παραγωγές της εταιρείας.







Χαρακτηριστικά ο κ. Limacher μας είπε πως είναι πολύ πιθανό κάποιο τμήμα του επερχόμενου Dracula 2 να παρέχει τη δυνατότητα τόσο για on-line gaming όσο και για gaming μέσω κινητού τηλεφώνου (WAP)! Με αυτή την ευκαιρία να σας πω τους τίτλους που σχεδιάζονται για το υπόλοιπο του 2000, καθώς και για το 2001.

2000
- The Legend of the Prophet and the Assassin
- Dracula 2: The Last Sanctuary
- Necronomicon: The Dawning of Darkness
- Genesis
- Tom and Lisa
- Tibili II
- Monet and the Mystery of the Orangerie Museum
- Maternelle
- Big Teddy

2001
- Kirikou
- Casanova
- The Insider
- Robin Hood
- Ironstorm
- Halloween
- Olympians
- The Legend of the Prophet and the Assassin II

Προτού τελειώσω την αναφορά μου, επιβάλλεται να αναφέρω μία σημαντική κίνηση της νέας αυτής εταιρείας: Οπως ενημερωθήκαμε, από εδώ και πέρα τα προϊόντα της που θα φτάνουν στα γραφεία του "PC Master" θα παραμένουν σε αυτά εσαεί και δεν θα επιστρέφονται. Αυτό είναι κάτι που μέχρι τώρα μόνο η Microsoft Hellas έπραττε. Η κίνηση αυτή ασφαλώς βοηθά σημαντικά το αγαπημένο σας περιοδικό να ασχοληθεί περισσότερο μαζί τους και να σας δώσει την πλήρη λύση ενός παιχνιδιού, από τη στιγμή που δεν υπάρχει η πίεση του χρόνου. Σε αντίθετη περίπτωση, πρέπει να ξαναζητήσουμε το προϊόν από την αρμόδια αντιπροσωπία, να περιμένουμε να το στείλουν κ.λπ. Υπάρχει, βέβαια, και άλλη λύση (λέγε με... Μαυρογένη), αλλά δεν την επικροτούμε ως περιοδικό. Αν οι εταιρείες καταχώριζαν κάποια διαφήμιση για το παιχνίδι τους, τι θα τους στοίχιζε; Αν και δεν είμαι σε θέση να μιλήσω με απόλυτους αριθμούς, είμαι σίγουρος πως το κόστος θα ξεπερνούσε κατά πολύ τις 10.000-15.000 δρχ. που κοστίζει το παιχνίδι. Και μάλιστα για διαφήμιση μίας σελίδας!

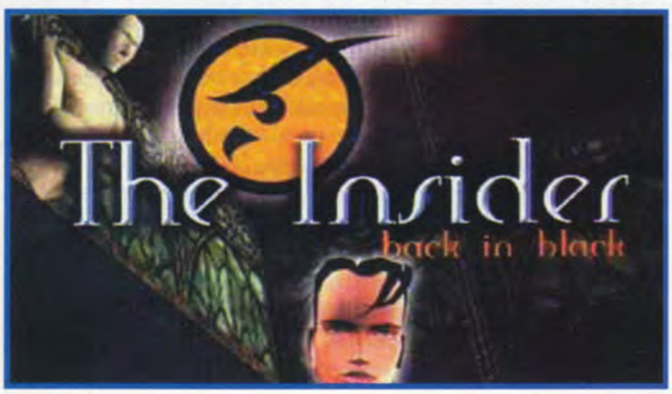
Από την άλλη, η κίνηση αυτή είναι καλή και για τον καταναλωτή, δηλαδή εσάς. Τι εννοώ; Για σκεφθείτε, είστε σίγουροι πως το καινούριο παιχνίδι που μόλις αγοράσατε από κάποιο κατάστημα έναντι ευτελούς αντιτίμου είναι απολύτως... καινούριο; Μήπως αυτή η ανεπαίσθητη γρατσουνιά που έχει δεν οφείλεται σε "λάθος κατά την αναπαραγωγή"; Μήπως μία πιθανή εξέταση DNA σας αποκαλύψει μόρια από το μαστίγιο του Βαγγέλη, τρίχες από τον Goofy (τον συμπαθέστατο σκύλο του Κόντη) ή από τον ίδιο το Νίκο (όσες του έχουν μείνει, δηλαδή), ίνες από τη στολή πιλότου του Φουρνιστάκη ή δεν ξέρω και εγώ τι άλλο; Για σκεφθείτε το λίγο...

Obi-Wan: Sorry, but...

Δυστυχώς, οι πολυπληθείς φίλοι της γνωστής σειράς των Star Wars δεν θα έχουν την ευκαιρία να δουν και να παίξουν στο PC τους τον πολυαναμενόμενο νέο τίτλο της LucasArts "Star Wars: Episode 1 Obi-Wan". Οπως ανακοίνωσε χαρακτηριστικά η εταιρεία: "Μετά από πολλή σκέψη αποφασίσαμε να σταματήσουμε το development του Obi-Wan, διαπιστώνοντας πως το project δεν θα έφτανε στα επιθυμητά επίπεδα εξαιτίας περιορισμών στην τεχνολογία. Τώρα η LucasArts προγραμματίζει να κυκλοφορήσει το παιχνίδι σε μία από τις next gen κονσόλες".



Οπως καταλαβαίνετε, ή μας δουλεύουν ή... μας δουλεύουν (εδώ που τα λέμε, μπορεί και να μας δουλεύουν)! Δηλαδή στο PC το παιχνίδι δεν πληροί τα standards της LucasArts και στις κονσόλες όλα είναι OK; Δεν μας τα λέτε καλά, κύριοι...







DREAMLAND CHRONICLES: FREEDOM RIDGE

Από τη Mythos/Virgin Interactive

Διώξτε τους εξωγήινους εισβολείς!

Η Mythos, με επικεφαλής την Julian Gallop, έχει στο ενεργητικό της πολλούς επιτυχημένους τίτλους, η ιστορία των οποίων ξεκινά από τον Spectrum και τα Chaos και Rebelstar Raiders. Η ίδια εταιρεία είναι υπεύθυνη για τη δημιουργία του UFO: Enemy Unknown, της σειράς XCOM και του Magic & Mayhem. Το Freedom Ridge βασίζεται στις εμπειρίες που αποκόμισε η εταιρεία κατά τη δημιουργία της σειράς XCOM, αλλά δεν χρησιμοποιεί στοιχεία από αυτό καθ' εαυτό το παιχνίδι. Την τρέχουσα στιγμή η διαδικασία της δημιουργίας του Dreamland Chronicles: Freedom Ridge, του νέου φουτουριστικού παιχνιδιού στρατηγικής, βρίσκεται σε ενδιάμεσο στάδιο. Μιλώντας με τη Mythos, μπόρεσα και μπήκα λίγο στα ενδότερα του παιχνιδιού.

Οπως συμβαίνει με όλους τους μύθους, υπάρχουν στοιχεία αλήθειας σε όλες τις ιστορίες με UFO και εξωγήινους, όπως οι Dreamland, Men in Black και Reticulans of Greys. Οι αλήθειες αυτές αποκαλύπτονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η ιστορία ξεκινά αμέσως μετά από μία εισβολή εξωγήινων, κατά την οποία η ανθρωπότητα νικήθηκε ύστερα από έναν σύντομο αλλά αιματηρό πόλεμο. Εξαιτίας ορισμένων γεγονότων, τα οποία αποκαλύπτονται στον παίκτη καθώς αυτός προχωρά, απέμειναν εγκλωβισμένοι άνθρωποι, οι οποίοι επέζησαν όταν οι εξωγήινοι επιχείρησαν να διαγράψουν τη ζωή από τον πλανήτη μας. Τίθεσθε επικεφαλής του "Terran Liberation Army". Αμέσως θα βρείτε τα όπλα και τον κατάλληλο εξοπλισμό στις παλιές και εγκαταλελειμμένες στρατιωτικές βάσεις, όπου θα βρείτε μέχρι και αεροπλάνα F16 καθώς και ελικόπτερα Chinook. Θα μπορείτε να επιτάξετε στρατιώτες, επιστήμονες και μηχανικούς από τους εγκλωβισμένους πολίτες. Ο αριθμός των διαθέσιμων ενισχύσεων που θα έχετε εξαρτάται από την επιτυχία σας στις αποκρούσεις των επιθέσεων που θα δέχεστε από τα εξωγήινα πλάσματα που αφέθηκαν ελεύθερα επάνω στον πλανήτη μας, τους Sauran. Ακόμα χειρότερες είναι οι επιθέσεις από τους Sauran Troops, οι οποίοι συν τοις άλλοις προσπαθούν να ελέγξουν τους εναπομείναντες ανθρώπους. Από την άλλη, καθώς θα προχωράτε, θα είστε σε θέση να χτίζετε ειδικές βάσεις σε όλον τον πλανήτη, όπου θα μπορείτε να μελετάτε και εν τέλει να χρησιμοποιείτε την εξωγήινη τεχνολογία που θα έχετε "κλέψει" από τους κατόχους της.



Απώτερος σκοπός σας είναι να δημιουργήσετε τις κατάλληλες προϋποθέσεις (στρατό και όπλα) για να διώξετε τους Saurans από τον πλανήτη μας και να απελευθερώσετε το ανθρώπινο είδος από το βαρύ ζυγό τους.

Η Mythos συνήθιζε κατά το παρελθόν να επικεντρώνεται στη δημιουργία παιχνιδιών στρατηγικής, αναμειγνύοντας και διαχείριση πηγών σε αυτά. Επρεπε, λοιπόν, να κατατάξει και αυτό το παιχνίδι σε μία κατηγορία. Σύμφωνα με την ίδια την εταιρεία: "Το Freedom Ridge είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής. Υπάρχουν στοιχεία διαχείρισης πηγών, αλλά αυτά είναι ελάχιστα. Οι παίκτες μπορούν να βρουν εξοπλισμό, ενώ έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν και δικό τους (οπλισμό) ή να χρησιμοποιήσουν την εξωγήινη τεχνολογία. Η επιτυχία στην υπεράσπιση των εγκλωβισμένων θα επηρεάζει τον αριθμό των υποψήφιων προς στρατολόγηση ενισχύσεων". Αν και η εταιρεία ανακοίνωσε πως δεν υπάρχουν οι κλασικές "πηγές", εντούτοις υπάρχουν πολλά υλικά που θα ανακαλύψετε σε διάφορα μέρη, όπως εγκαταλελειμμένες βάσεις και καταρριφθέντα εξωγήινα διαστημόπλοια.



Δύο βασικά ερωτήματα γεννώνται για το παιχνίδι: πότε τελειώνει και με τι ξεκινά. Η απάντηση στο πρώτο ερώτημα δίνεται μόλις καταστραφούν όλες οι μονάδες μας. Ομως, η επιθετικότητα των Saurans απέναντί σας εξαρτάται από το βαθμό στον οποίο σας θεωρούν απειλητικούς για την κυριαρχία τους, οπότε πάντα υπάρχει κάποιος τρόπος για να επανακτήσετε το χαμένο έδαφος. Ενώ προχωράτε στο παιχνίδι, μπορεί οι επιστήμονές σας να ανακαλύψουν τα αίτια αυτής της συμπεριφοράς των Saurans. Σχετικά με το δεύτερο ερώτημα τώρα, ξεκινάτε από μία μικρή βάση, όπου μπορείτε να



δημιουργήσετε έναν μικρό στρατό. Ως παίκτης, θα ελέγξετε όλη την ομάδα σας, ενώ το παιχνίδι διαθέτει δύο βασικά στοιχεία: το στρατηγικό στοιχείο, που βασίζεται σε μία "κυκλική" εικόνα του πλανήτη μας, στην οποία εμπεριέχονται στοιχεία όπως η μέρα και η νύχτα. Από εδώ θα κανονίζετε τις κινήσεις σας. Από τη στιγμή που θα στείλετε τους στρατιώτες σας σε μία περιοχή, μπαίνετε στο tactical στοιχείο (δεύτερο) του παιχνιδιού. Εδώ ελέγχετε την ομάδα και τα μέλη της (μάλλον θα είναι παραπάνω από δώδεκα) σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον. Τα μέλη που αποτελούν την ομάδα σας διαθέτουν ξεχωριστές ικανότητες. Επίσης, αν θέλετε, μπορείτε να τους εκπαιδεύσετε σε συγκεκριμένους τομείς. Δεν υπάρχει περιορισμός όσον αφορά στις αποστολές σας μέσα στο παιχνίδι.

Το interface του παιχνιδιού σάς επιτρέπει να έχετε τον πλήρη έλεγχο της ομάδας σας. Ουσιαστικά, υπάρχουν δύο επιμέρους interfaces. Και τα δύο έχουν σχεδιασθεί για να παρέχουν απόλυτο έλεγχο από την αρχή. Στην Geosphere (στρατηγικό interface) μπορείτε να δείτε τι συμβαίνει σε ολόκληρο τον πλανήτη, τον οποίο μπορείτε να περιστρέψετε και να κάνετε zoom in και zoom out όπου θέλετε. Στην tactical view μπορείτε εύκολα και γρήγορα να ελέγχετε διαδοχικά τους στρατιώτες που επιθυμείτε και να τους μετακινείτε προς όποια κατεύθυνση θέλετε.

Στον τομέα των γραφικών, το παιχνίδι δεν ακολουθεί τη γνωστή και δοκιμασμένη οδό της ισομετρικής όψης, αλλά είναι πλήρως τρισδιάστατο. Εν αντιθέσει με τα περισσότερα 3D περιβάλλοντα σε άλλους τίτλους, εδώ τα πάντα αναπαριστώνται με μεγάλη πιστότητα. Τα σπίτια θα εξαφανίζονται εάν απομακρυνθείτε από κοντά τους, ενώ από την άλλη τίποτα δεν σας εμποδίζει να ανοίξετε μία τρύπα στον τοίχο και να τη χρησιμοποιήσετε ως είσοδο. Και πάλι εν αντιθέσει με τα περισσότερα RTS παιχνίδια που χρησιμοποιούν 3D γραφικά μόνο για τα visuals και δυσκολεύουν αρκετούς παίκτες, εδώ θα νιώσετε ότι διαθέτετε τον απόλυτο έλεγχο ολόκληρης της ομάδας από την αρχή.

Μέσα στον κόσμο του, εμπεριέχεται μία μεγάλη ποικιλία ανθρώπινων και εξωγήινων οχημάτων, μεταξύ των οποίων τανκ, οχήματα ανεφοδιασμού, land rovers, scooter χιονιού, αεροπλάνα F16 και πολλά εξωγήινα διαστημόπλοια. Επιπλέον, θα πρέπει να προστατέψετε και τους εγκλωβισμένους ανθρώπους, καθώς πολλές φορές θα σας δώσουν πολύτιμη βοήθεια. Τι λέτε, θα καταφέρετε να στείλετε τους εισβολείς από εκεί που ήρθαν;

Του Derek dela Fuente

FAR GATE

Από τη Microids

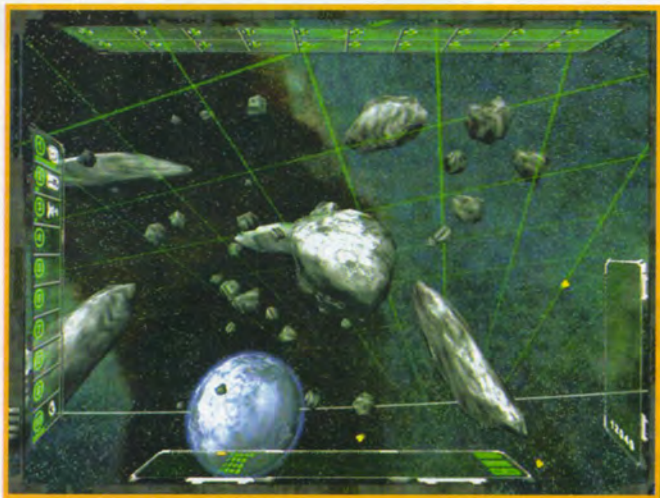
Η απάντηση της Microids στο Homeworld

Η Microids είναι μία αρκετά εξελισσόμενη εταιρεία, που φιλοδοξεί να καταξιωθεί ως ένα από τα κορυφαία software houses. Το τελευταίο της τέκνο για το PC είναι το Far Gate, ένα real time strategy που διαδραματίζεται στα αχανή βάθη του διαστήματος. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για (άλλη) μία βόλτα στο Γαλαξία και για ταξιδάκια στο χωρόχρονο. Το παιχνίδι έχει να προσφέρει περισσότερα στοιχεία από παρόμοια παιχνίδια όπως το Star Trek Armada και το Homeworld, κυρίως στα γραφικά και στο gameplay.

Ενα από τα εντυπωσιακότερα στοιχεία του είναι η καινούρια μηχανή 3D, που σας επιτρέπει να εξερευνήσετε κυριολεκτικά το σύμπαν, μια και το πρωτοποριακό user - interface σάς επιτρέπει να εστιάσετε στα κυριότερα σημεία του Γαλαξία και να παρατηρήσετε σημαντικές λεπτομέρειες στο σχεδιασμό και στην υφή κάποιου ουράνιου σώματος. Το Far Gate αποτελείται από δεκαέξι αποστολές που περιλαμβάνουν αρκετές εκπλήξεις όσον αφορά στο σενάριο. Υπάρχουν τρεις αντιμαχόμενες φυλές και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εβδομήντα πέντε διαφορετικά οχήματα, καθένα με τις δικές του ξεχωριστές δυνατότητες και χαρακτηριστικά. Το παιχνίδι περιλαμβάνει στοιχεία εξομοιωτή, μια και έχει συμπεριληφθεί προσομοίωση των φυσικών δυνάμεων την ώρα που κινούνται τα μεγάλα αεροσκάφη (διαστημόπλοια για την ακρίβεια) στο διάστημα. Στο στήσιμό του θυμίζει τόσο το Star Trek Armada όσο και το Homeworld: Cataclysm. Ναι, ξέρω, κάπου τα έχετε ξαναδεί αυτά τα ονόματα, αλλά η σύγκριση μαζί τους είναι αναπόφευκτη. Κατά τη διάρκεια των μαχών, το διάστημα μετατρέπεται σε μία επίπεδη πλατφόρμα όπου εσείς δίνετε οδηγίες στις μονάδες σας. Ανάλογα







με την τακτική που θα ακολουθήσετε, μπορείτε να ορίσετε διάφορους σχηματισμούς (formations) στις μονάδες σας, έτσι ώστε να αντιμετωπίσετε πιο αποτελεσματικά τους αντιπάλους σας. Αλλο ένα αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό του Far Gate είναι ο ατμοσφαιρικός ήχος του. Ευχάριστα, μοντέρνα μουσικά θέματα καθώς και πληθώρα ηχητικών εφέ δίνουν μία επιπλέον ποιοτική χροιά στο παιχνίδι της Microids. Συνοπτικά, τα κύρια χαρακτηριστικά του Far Gate σύμφωνα με την εταιρεία είναι:



- State-of-the-art οπτικά εφέ (ελληνιστί, έργα τέχνης!).
- Γρήγορη δράση και δυνατότητα για παίξιμο από προοπτική πρώτου προσώπου.
- Ισχυρή μηχανή 3D, που υποστηρίζει εφέ τελευταίας τεχνολογίας (bump mapping, detail mapping, texture compression, hardware transforming and lighting κ.λπ.).
- Φιλικό και πλήρες τρισδιάστατο user interface.
- Δυναμικός σχεδιασμός 3D περιβάλλοντος, με χιλιάδες ουράνια σώματα.
- Εξομοίωση φυσικών δυνάμεων, που συνεπάγονται ρεαλιστική κίνηση στα αντικείμενα.
- Κινηματογραφική πλοκή με δεκαέξι και πλέον αποστολές σε διάφορα ηλιακά συστήματα σε ολόκληρο το γαλαξία.
- Δυνατότητα για παίξιμο μέχρι και τεσσάρων παικτών ταυτόχρονα, τόσο σε τοπικό δίκτυο όσο και στο Internet.

Οι δε προτεινόμενες απαιτήσεις του θα είναι οι ακόλουθες:
Λειτουργικό σύστημα: **Windows 95/98/ME**
Επεξεργαστής: **Pentium II 233MHz**
Μνήμη: **32MB RAM**
SVGA: **4MB-Direct 3D compatible**
Κάρτα ήχου: **Συμβατή με Direct Sound**

Η προ-παρουσίαση του παιχνιδιού έγινε από τη Microids στο πλανητάριο του Μιλάνου, όπου το "PC Master" έδωσε το "παρών". Το παιχνίδι εκ πρώτης απόψεως φαίνεται αρκετά καλό και θα αποτελέσει έναν από τους πιο σημαντικούς τίτλους στρατηγικής για τη φετινή σαιζόν. Περισσότερα για το Far Gate στα προσεχή τεύχη του "PC Master".

Του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη

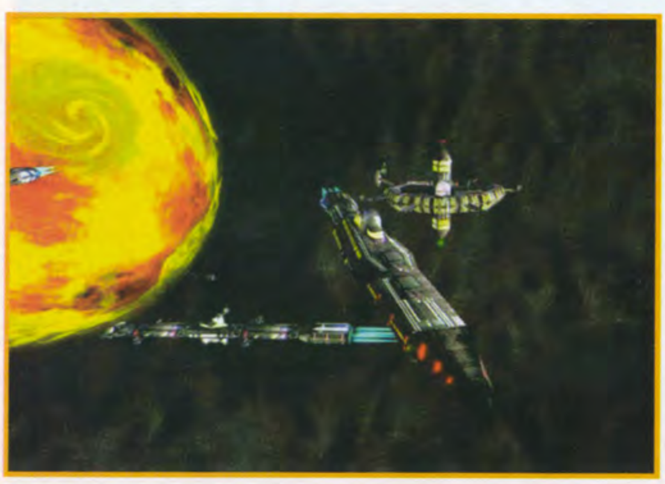
BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE

Από τη Ritual Entertainment/ Take 2 Interactive

Η... μαγική τριλογία ολοκληρώνεται!

Μετά το φιλμ έρχεται το παιχνίδι, μόνο που σε αυτήν την περίπτωση έχουμε μία ταινία και τρία παιχνίδια. Το πρώτο ήταν το Blair Witch Volume 1: Rustin Parr, το οποίο μας μετέφερε πίσω στο 1941 και ήταν ένα interactive adventure γεμάτο μυστήριο, ίντριγκες, γρίφους αλλά και μπόλικη δράση! Τη συγκεκριμένη φόρμουλα θα συναντήσουμε και στα τρία παιχνίδια. Κατόπιν είχαμε το Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock, το οποίο ήταν πιο τρομακτικό και εμπλουτισμένο με υπερφυσικά στοιχεία. Επρόκειτο για ένα καλό παιχνίδι, καλύτερο από το πρώτο, το οποίο όμως υστερούσε σε νέες ιδέες. Η τριλογία συμπληρώνεται με το Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, την οποία σας παρουσιάζω παρέα με τον John K. Galloway, project manager, art director και game designer της Ritual Entertainment, παραγωγού εταιρείας του παιχνιδιού.

Στο παιχνίδι αυτό θα παίξετε το ρόλο του Jonathan Prye, ενός κυνηγού







μαγισσών και πρώην ιερέα. Ο Prye ταξιδεύει στην πόλη του Blair για να διερευνήσει τις φήμες για την ύπαρξη μίας μάγισσας. Οι φήμες αυτές κάνουν λόγο για μία γυναίκα ονόματι Elly Kedward, για την οποία λέγεται πως έχει οδηγήσει πολλά παιδιά στο σπίτι της, προκειμένου να χρησιμοποιήσει το αίμα τους στη συνεργασία της με δαιμονικά πλάσματα μέσω των ψυχών τους. Οι καταγγελίες των εναπομείναντων παιδιών οδηγούν στη δίκη της φερόμενης ως μάγισσας και στην απόφαση να τιμωρηθεί. Ετσι, λοιπόν, οι κάτοικοι της πόλης τη δένουν σφιχτά σε ένα καροτσάκι και την αφήνουν στο δάσος, ώστε να πεθάνει. Με την άφιξή του στην πόλη, ο Jonathan βρίσκει τους κατοίκους σε κατάσταση υστερίας, ενώ όλοι φοβούνται για τις ζωές τους. Οι περαιτέρω έρευνες αποκαλύπτουν τις εξαφανίσεις πολλών παιδιών, τα οποία συμπτωματικά είναι αυτά που κατηγόρησαν την Elly για πράξεις μαγείας. Το σώμα της δεν μπορεί να βρεθεί πουθενά. Εκτός από τον κεντρικό χαρακτήρα του παιχνιδιού, υπάρχουν άλλοι τρεις οι οποίοι θα τον βοηθήσουν και θα αποτελέσουν τους μέντορές του κατά τη διάρκεια του ταξιδιού του. Τα πρόσωπα αυτά είναι ένας ιερέας, ένας Indian Shaman και μία μάγισσα. Η γνώση καθενός γύρω από τις υπερφυσικές δυνάμεις μπορεί να αποδειχθεί πολύτιμη για τον ήρωα.

Η μαγεία και τα ξόρκια δίνουν μία άλλη διάσταση στο παιχνίδι. Ο ίδιος ο Galloway μας λέει σε σχέση με αυτό: "Η πρόσβαση στη μαγεία αποκτάται όσο ο χαρακτήρας προχωρά στην ιστορία του παιχνιδιού. Οι τρεις προαναφερθέντες χαρακτήρες σάς διδάσκουν ξόρκια τα οποία συναντάμε στους τρεις ευδιάκριτους κύκλους της μαγείας: χριστιανική καινοτομία, ιεροτελεστίες μάγων και παγανιστική μαύρη μαγεία. Υπάρχουν ακόμη πολλά μαγικά όπλα στο παιχνίδι, τα οποία θα δώσουν στον παίκτη τη δυνατότητα να χειριστεί και να ελέγξει μερικά από τα στοιχεία της φύσης. Το spell system πραγματικά μας επιτρέπει να φτιάξουμε ένα πιο action-προσανατολισμένο παιχνίδι. Υπάρχουν ακόμα στοιχεία adventure, αλλά και πάρα πολύ hack'n'slash στοιχείο. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα action-horror game, το οποίο διαφέρει ριζικά ως δομή σε σχέση με το πρώτο Blair Witch".

Derek dela Fuente: *Το πρώτο παιχνίδι ήταν τρομακτικό σε ορισμένα μόνο σημεία του, οπότε μπορούμε να περιμένουμε πως το τρίτο μέρος θα καταφέρει να μας... ανατριχιάσει;*

John Galloway: Ετσι ελπίζουμε. Το συναίσθημα και η ατμόσφαιρα δημιουργούν μία πρωτόγνωρη αίσθηση τρόμου, όπως η ταινία. Το παιχνίδι μας βασίζεται περισσότερο στο σασπένς και στη δράση, και σίγουρα έχει ένα υπόβαθρο τρόμου. Είναι απολύτως τρομακτικό και άψογο κατά διαστήματα, αλλά είναι περισσότερο επικεντρωμένο στα στοιχεία της έντασης, της δράσης και του σασπένς, παρά σε αυτό του τρόμου. Το BW3 είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι που βασίζεται στον τρόμο. Ο τρόμος αυτός δεν είναι "πακεταρισμένος" μέσω συγκεκριμένου design, αλλά χρησιμοποιείται όταν εξυπηρετεί τους σκοπούς του παιχνιδιού κάνοντάς το διασκεδαστικό. Είναι απολύτως διασκεδαστικό να τρομάζεις τους ανυποψίαστους ανθρώπους!

D.F.: *Σκοπεύετε να αλλάξετε την engine, καθώς πολλά έχουν ειπωθεί για αυτήν (Nocturne Engine). Μήπως θα πρέπει να την προσαρμόσετε για άλλη μία φορά;*

J.G.: Εχουμε προσθέσει αρκετά νέα στοιχεία στο παιχνίδι. Το βάρος του προγραμματισμού δόθηκε στη βελτίωση των controls, στην προσθήκη των spells και της μαγείας και στη σωστή απεικόνισή τους. Πραγματικά έχουν γίνει πολύ λίγες προσπάθειες για τη βελτίωση της μηχανής γραφικών. Εξάλλου, είχαμε ένα χρονικό περιθώριο μόλις πέντε ως έξι μηνών για τη δημιουργία του παιχνιδιού. Ο λόγος που επιλέξαμε να στηριχτούμε στη συγκεκριμένη engine (Nocturne) είναι η πληρότητα αυτής και των εργαλείων της, και για τη δημιουργία των δύο πρώτων τίτλων έγιναν πολύ λίγες μετατροπές. Και από το στιγμή που το αποτέλεσμα μας ικανοποιεί, γιατί να την αλλάξουμε;

D.F.: *Εχετε δει την ταινία; Πολλοί δεν την έχουν δει, αλλά εσείς ισχυρίζεστε πως δεν είναι απαραίτητο να την έχει δει κάποιος για να παίξει το παιχνίδι.*

J.G.: Δεν πιστεύω πως είναι απαραίτητο να έχει δει κάποιος μία από τις δύο ταινίες. Κάθε παιχνίδι έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο που αποτελεί μία αυτοτελή ιστορία του όλου μύθου. Αν βέβαια κάποιος έχει δει μία από τις ταινίες ή έχει παίξει ένα από τα προηγούμενα παιχνίδια, τότε η όλη αίσθηση ανεβαίνει κατακόρυφα. Αλλά και πάλι, αν δεν ισχύει κάτι τέτοιο, δεν υπάρχει πρόβλημα.

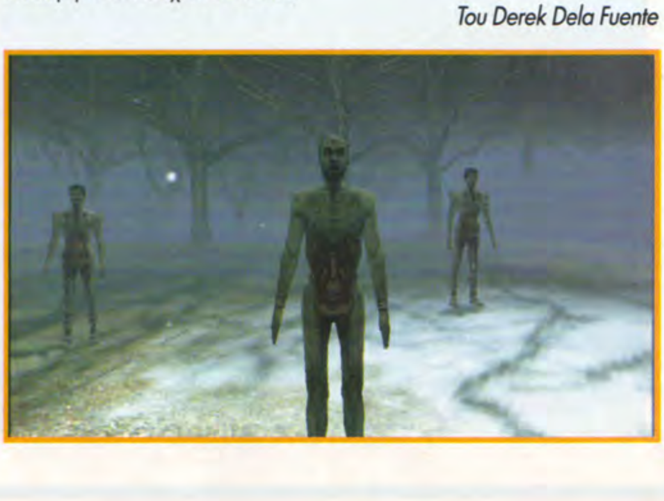
D.F.: *Μήπως κάνετε μία βιαστική κίνηση; Πολλοί υποστηρίζουν πως λόγω του μικρού χρονικού διαστήματος που μεσολαβεί ανάμεσά τους τα παιχνίδια είναι μεν καλά αλλά όχι κάτι το εξαιρετικό. Περίμεναν, δηλαδή, κάτι παραπάνω.*

J.G.: Ο κόσμος θα πρέπει να θυμάται πως τα παιχνίδια αυτά δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο ενός πειράματος. Δεν πρόκειται για full-blown τίτλους, θα έλεγα πως είναι περισσότερο ένα είδος τίτλων αξίας. Τα παιχνίδια κοστολογούνται λίγο πιο χαμηλά απ' ό,τι συνήθως, και οπωσδήποτε αξίζουν τα λεφτά τους.

D.F.: *Blair Witch 3, λοιπόν. Μεγαλύτερο και καλύτερο;*

J.G.: Εν συγκρίσει με τα άλλα δύο είναι μεγαλύτερο σε μέγεθος και μεταφέρει τον παίκτη σε πέντε διαφορετικές τοποθεσίες. Νέες τοποθεσίες που βρίσκονται πέρα από την πόλη και το δάσος. Εκτός από αυτό η προσθήκη είκοσι χαρακτήρων στο παιχνίδι είναι κάτι το πολύ σημαντικό. Αν και το Blair Witch 3 περιέχει ελάχιστους -έως καθόλου- γρίφους και βασίζεται περισσότερο στο στοιχείο της δράσης, έχει πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία να δώσει.

Του Derek Dela Fuente



Adventure & RPGs UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η πιο σημαντική είδηση του δεκαπενθημέρου; Μα η επίσημη κυκλοφορία του REALMYST στις 16 Νοεμβρίου. Μόλις έρθει στα χέρια μας, θα του κάνω ένα special review, έτσι για να βγάλω τα απωθημένα μου. Γιατί το γράφω αυτό; Μα γιατί, ενώ όταν πρωτοκυκλοφόρησε το παιχνίδι σχεδόν όλοι παραμιλούσαν μαζί του -τα ξένα περιοδικά το ύμνησαν ως αριστούργημα, φυσικά ψηφίστηκε από τους περισσότερους ως το παιχνίδι της χρονιάς- μετά ήρθε η καταιγίδα. Ειλικρινά, δεν ξέρω τι τους ενόχλησε, αλλά σταδιακά όλοι του γύρισαν την πλάτη και άρχισαν να το θάβουν. Αυτό φυσικά σάρωνε όντας το πρώτο σε πωλήσεις στην ιστορία των computer games και πολύ μακριά από το δεύτερο. Αρχισαν τότε να γράφουν για το "παράδοξο στο χώρο των υπολογιστών". Και τώρα σε διάφορα previews βγάζουν όλη τη χολή τους. Του βάζουν από 60-80% και έτσι νομίζουν ότι ξαναγράφουν την ιστορία, αποκαθιστώντας το πρότερο σφάλμα τους, το ότι το ύμνησαν δηλαδή. Μέχρι και το Just Adventures, ένα site που υποτίθεται ότι είναι αφιερωμένο στα adventures, του έβαλε Final Grade: B, την ίδια στιγμή που ο ίδιος reviewer και παθιασμένος adventurer έβαζε στο Diablo 2 Final Grade: A+

Επειδή, όμως, εγώ δεν έχω τρελαθεί και επειδή διατηρώ σταθερές τις αξίες μου κόντρα στο ρεύμα της εποχής, σας λέω από τώρα τη βαθμολογία του. Μόνο 98%! Και αυτό γιατί το 99% το παίρνει το RIVEN, το οποίο θεωρώ ως το πιο έξυπνο παιχνίδι όλων των κατηγοριών και όλων των εποχών, και νομίζω ότι είναι και συνολικά καλύτερο από το Myst.

Η δεύτερη είδηση είναι θλιβερή, αλλά δεν γίνεται να μην την αναφέρω. Στις 13 Νοέμβρη έγινε γνωστό ότι ο Roy Conrad έχει καρκίνο βαριάς μορφής. Δικαιολογώ την άγνοιά σας, γι' αυτό σας λέω κατευθείαν την ιστορία του. Πρόκειται για τον ηθοποιό που έδωσε τη φωνή του στον Ben, τον κύριο χαρακτήρα του εξαιρετικού FULL THROTTLE.

Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση http://lucasfans.adventuregamer.com/royconrad.html και να δείτε το σχετικό κείμενο που έχει γράψει ο γνωστός μας Tim Schafer. Ο Tim γράφει σε ένα μικρό αλλά χαρακτηριστικό μήνυμα: "Είναι ένας από τους ωραιότερους τύπους που έχω συναντήσει, και μάλιστα πολύ ταλαντούχος. Νομίζω ότι η φωνή του ήταν πραγματικά το Full Throttle. Αυτή έδωσε οντότητα σε όλο το παιχνίδι". Δυστυχώς ή ευτυχώς, ο Roy δεν έχει άμεση πρόσβαση στο Internet. Ετσι, όσοι θέλετε να του συμπαρασταθείτε γράψτε του στη διεύθυνση:

Roy Conrad
c/o Bobby Ball Talent Agency
4342 Lankershim Blvd.
Universal City, CA 91602
USA

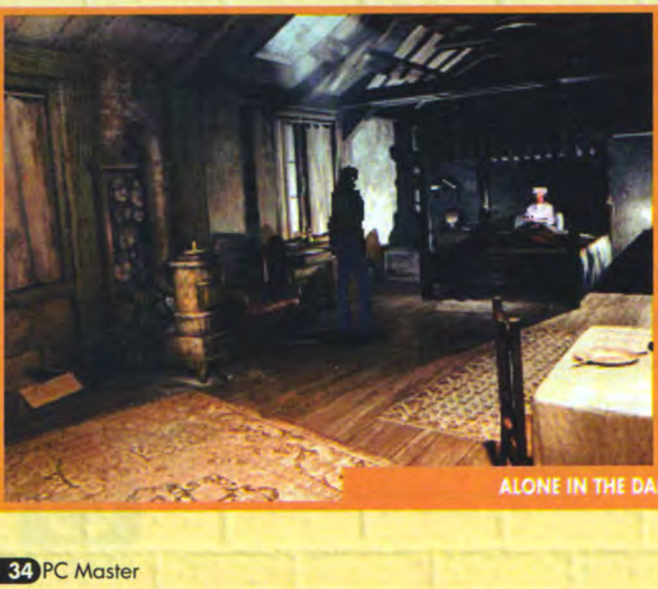
Παροτρύνω όλους όσοι έχουν απολαύσει το αξέχαστο αυτό παιχνίδι και έχουν τη φωνή του μέσα στην καρδιά τους να βρουν τη δύναμη και να του στείλουν ένα γράμμα. Είναι μία πράξη που πρέπει να κάνουμε όλοι οι fans του αξέχαστου Full Throttle.

Και η τρίτη πιο σημαντική είδηση του δεκαπενθημέρου; Το γεγονός ότι η 3dfx σταματά την παραγωγή 3D accelerated καρτών γραφικών και θα αφοσιωθεί στο εξής σε αυτό που την έκανε διάσημη: την ανάπτυξη μόνο 3D chips για κάρτες γραφικών. Κρίμα για την εταιρεία που έβαλε το 3D στους υπολογιστές και φυσικά στα games, αλλάζοντας δυναμικά και για πάντα το τοπίο. Ενα ομολογουμένως επαναστατικό επίτευγμα, και αυτό άσχετα με τον αν μας αρέσει ή όχι.

Η Project Three ανακοίνωσε στις 13 Νοέμβρη ότι θα κυκλοφορήσει το SCHIZM.

Η Project Three είναι η εταιρεία που δημιουργήθηκε από τον ιδρυτή της Project 2 Interactive Robert Ercevic, όταν αυτή έκλεισε λόγω χρεών προς τις τράπεζες. Η νέα αυτή ολλανδική εταιρεία έχει συγκεντρώσει αρκετά κεφάλαια (αλήθεια, πώς γίνεται αυτό όταν σου έχουν κλείσει μία άλλη εταιρεία για χρέη;) και θέλει να ξαναμπεί δυναμικά στο χώρο των computer games.

Το γραφικά φουτουριστικό αυτό adventure game, το οποίο βρίσκεται στα τελευταία στάδια της προετοιμασίας του, θα κυκλοφορήσει τελικά τον Φεβρουάριο του 2001 και είναι δημιούργημα της πολωνικής εταιρείας LK Avalon,





ALONE IN THE DARK 4 της Infogrames.





SCHIZM της L.K. Avalon.



που μας έχει δώσει το πολύ καλό Reah. Το παιχνίδι είναι σχεδόν 10 Gigabytes (!) και γι' αυτό αρχικά είχε σχεδιαστεί μόνο για DVD. Περιλαμβάνει περιστροφική κίνηση 360 μοιρών, εκατοντάδες τοποθεσίες, full motion high resolution video sequences με κανονικούς ηθοποιούς, και το σενάριό του έχει γράψει ο βραβευμένος Αυστριακός συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας Terry Dowling. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε DVD-ROM, αλλά και σε τέσσερα CD-ROMs, μια και νέες τεχνικές συμπίεσης επέτρεψαν το θαύμα να χωρέσουν 10GB σε 2,6GB!

Τελικά, το THE LONGEST JOURNEY κυκλοφορεί αυτές τις μέρες κανονικά στις ΗΠΑ. Αξίζει να δούμε τις πωλήσεις που θα κάνει μετά τις εξαιρετικές κριτικές που έχει δεχθεί από τον αμερικανικό ειδικό Τύπο και την εκπληκτική πορεία του στην Ευρώπη.

Η Gathering of Developers ανακοίνωσε ότι απέκτησε τα δικαιώματα του βιβλίου του Fragile Bits THE WARD. Βάσει του βιβλίου, θα δημιουργηθεί ένα διαστημικό adventure το οποίο θα κυκλοφορήσει τον Ιανουάριο του 2002. Στο THE WARD εσείς μαζί με μία ομάδα αστροναυτών πηγαίνετε στη Σελήνη για να εξερευνήσετε μία παράξενη σεισμική διαταραχή. Ενώ εξερευνάτε την επιφάνεια της Σελήνης, κάνοντας διάφορα τεστ, εσείς και το πλήρωμά σας δέχεστε επίθεση από εξωγήινους! Χάνετε τις αισθήσεις σας και ξυπνάτε μέσα στο σκάφος των εξωγήινων που έχει πάθει πολύ μεγάλες ζημιές, χωρίς να θυμάστε ή να ξέρετε τι συνέβη εν τω μεταξύ.

Το παιχνίδι είναι mouse driven και, όταν ο κέρσορας περνά πάνω από ένα αντικείμενο που "καταλαβαίνει", αλλάζει χρώμα δείχνοντας ότι στο σημείο αυτό μπορεί να υπάρξει δράση. Η πεμπτουσία της δράσης του παιχνιδιού βρίσκεται στην εξερεύνηση όλων των τοποθεσιών του, των χώρων του σκάφους αλλά και πολλών άλλων περιοχών, και στην κατανόηση των αντικειμένων που θα βρίσκετε κατά τη διάρκεια αυτής της εξερεύνησής σας. Καθώς θα προχωράτε στην επίλυση των γρίφων του παιχνιδιού, θα αποκαλύπτεται σιγά σιγά τι έχει συμβεί στο πλήρωμά σας και ο σκοπός και ο ρόλος της ανάμειξης των εξωγήινων.

Αντε, μετά από πολύ πολύ καιρό θα δούμε και ένα καλό διαστημικό adventure.

Ανακοινώθηκαν τα αποτελέσματα του 2000 Interactive Fiction Competition. Πρόκειται για τον έκτο ετήσιο διαγωνισμό που διοργανώνει το Internet site http://interactfiction.about.com/

Τα δέκα καλύτερα παιχνίδια είναι τα:

1. Kaged, του Ian Finley
2. Metamorphoses, της Emily Short
3. Being Andrew Plotkin, του J. Robinson Wheeler
4. Ad Verbum, του Nick Montfort
5. Transfer, του Tod Levi
6. My Angel, του Jon Ingold
7. Nevermore, της Nate Cull
8. Masquerade, της Kathleen M. Fischer
9. YAGWAD, του Digby McWiggle
10. Shade, του Andrew Plotkin

Ο νικητής Ian Finley δεν είναι καθόλου τυχαίος. Το 1997 το παιχνίδι του Babel πήρε τη δεύτερη θέση, ενώ το 1999 το παιχνίδι του Exhibition πήρε την πέμπτη. Για όσους δεν ξέρουν την πρώτη περίοδο των computer games, τη μακρινή πια εποχή του 1g78-85 τα text adventures ονομάζονταν και interactive fiction games. Τον τίτλο αυτό προσπάθησαν να διατηρήσουν και αρκετά graphic adventures πολύ αργότερα.

Η εταιρεία Nonstop Entertainment ετοιμάζει ένα καινούριο adventure game (;), το PAN AM. Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί τη Monolith's Lithtech ESD engine και θα διατίθεται on-line από τη Real.com Games. Η Nonstop Entertainment έχει ήδη στο δυναμικό της τα παιχνίδια The Labyrinth και Road Wage. Το ερωτηματικό πάει στο ότι πολύ αμφιβάλλω αν θα είναι ένα adventure game και όχι κάποιο 3D action adventure ή ένα καθαρό 3D action game.

Ο πρόεδρός της Tony Garcia, σε μία πρόσφατη συνέντευξή του, έδωσε μία σειρά πολύ εντυπωσιακών στοιχείων για τον ίδιο και την εταιρεία του. Ο ίδιος ήταν General Manager της Electronic Arts Seattle, και πιο πριν, το 1990, ήταν αυτός που ξεκίνησε το games division της Microsoft. Ακόμη πιο μπροστά είχε δουλέψει για τις LucasArts, Sega, EPYX και την Sirius Software! Επικεφαλής του σχετικού project είναι ο Matthew Medina, που δούλευε στην Cavedog για το πολυαναμενόμενο Amen: The Awakening, που τελικά δεν είδαμε ποτέ.

Το Pan Am θα θυμίζει πάρα πολύ τις ταινίες του Indiana Jones, που σημαίνει περιβάλλον του 1930 και ιστορία του στυλ "σώσε τον κόσμο". Κεντρικός χαρακτήρας θα είναι ο Vandle Conrad, μία νεαρότερη έκδοση του Brendan Frasier από το Mummy. Θα είναι προοπτικής

Adventure & RPGs UPDATE

τρίτου προσώπου και το παιχνίδι θα βασίζεται στην ανάπτυξη της ιστορίας του! Ετσι, θεωρήθηκε προτιμότερο να παρουσιάζεται μέσα από την ανάπτυξη κεφαλαίων, και όχι επιπέδων, για να μοιάζει πιο πολύ με τις κινηματογραφικές ταινίες.

Το γεγονός ότι θα κυκλοφορήσει μέσω "ηλεκτρονικής" διανομής, και όχι μέσω της κλασικής μορφής των CD-ROMs, προκαλεί έκπληξη. Για περισσότερες πληροφορίες πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.nonstop1.com/nonstop.html

Εχω ήδη γράψει ότι το πολυαναμενόμενο STUPID INVADERS της Ubi Soft Entertainment θα κυκλοφορήσει τελικά το πρώτο τρίμηνο του 2001. Ο Sebastien Hamon είναι ο βασικός δημιουργός του παιχνιδιού από την εταιρεία Xilam. Σε μία πρόσφατη συνέντευξή του είπε ανάμεσα στ' άλλα και τα εξής: Το Stupid Invaders βασίζεται στο τηλεοπτικό σόου Space Goofs (Home to Rent για τους αγγλόφωνους) και ετοιμάζεται εδώ και δύο χρόνια. Τα αγαπημένα του adventures είναι τα Sam and Max και Day of the Tentacle. Του άρεσαν πάρα πολύ τα Sherlock Holmes στον ZX Spectrum (κι εμένα, κι εμένα!) και το Masquerade στον Apple II. Αν και το παιχνίδι δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμη, μετά τα πολύ κολακευτικά σχόλια του διεθνούς Τύπου, αποφάσισαν να φτιάξουν και το Stupid Invaders 2, ξεκινούν μάλιστα να το δουλεύουν τον Δεκέμβρη. Σκοπός τους είναι να φτιάξουν ένα ακόμη πιο ηλίθιο παιχνίδι από αυτό που οι ίδιοι ονομάζουν ως το 'πιο ηλίθιο παιχνίδι στην ιστορία των computer games'. Παράλληλα, ετοιμάζουν και ένα ακόμη ηλίθιο παιχνίδι, το οποίο όμως θα είναι ένα platform game και θα βασίζεται σε μία άλλη ηλίθια ιστορία.

Η Lozenge and Hampshire Adventure Games προσφέρει on-line adventure games, τα οποία δεν απαιτούν κάποια ειδικά plug-ins ή το να τα κάνετε download για να τα παίξετε Απλώς κάνετε κλικ στα σχετικά links και ξεκινάτε να παίζετε. Η εταιρεία έχει ήδη κυκλοφορήσει τελείως ελεύθερα τα THE CASE OF THE DEAD PERSON και THE CASE OF THE CURIOUS ODOR. Τελικά, μόλις κυκλοφόρησε και το τρίτο της adventure το THE CASE OF THE BARONIAL, το οποίο όμως κοστίζει $2.50 για να το παίξετε, και ήδη ετοιμάζει και το THE ADVENTURES OF RONALD.

Για περισσότερες πληροφορίες πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.frontiernet.net/ãdani/lozenge/mystery/

Το STARFIGHT VI - GATEKEEPERS είναι ένα ακόμη on-line action/adventure game που, τελικά, κυκλοφόρησε μετά την προετοιμασία δεκαπέντε μηνών. Για να το παίξετε, πρέπει να κατεβάσετε το πρόγραμμα που συμπιεσμένο είναι 194 MB! Το ζήτημα είναι ποιος κατεβάζει ένα τόσο μεγάλο αρχείο. Το περιοδικό ίσως, για να το βάλει σε ένα CD του. Το SF6 είναι ένα παράξενο κράμα παιχνιδιού που περιέχει στοιχεία από adventure, action και RPG-like παιχνίδια. Βασίζεται σε ένα διαστημικό σενάριο και διαθέτει πολλά cinematic sequences. Και, σαν μη φτάνουν αυτά, το παιχνίδι απαιτεί Pentium II στα 350MHz με DirectX6 και 4MB κάρτα γραφικών. Οποιος ενδιαφέρεται μπορεί να κατεβάσει το παιχνίδι από τη διεύθυνση http://www.sf6.cjb.net/

Το FINAL FANTASY IX τελικά κυκλοφορεί αυτές τις μέρες κανονικά στα καταστήματα.των ΗΠΑ. Το συγκεκριμένο επεισόδιο της πολύ δημοφιλούς αυτής σειράς θα είναι το τελευταίο που θα κυκλοφορήσει για τα κανονικά PlayStations. Το παιχνίδι περιλαμβάνει γραφικά τελευταίας τεχνολογίας, εντυπωσιακά FMV sequences και πρωτότυπη μουσική.

Στο Ultima Online World Fair, για το οποίο έγραφα στο προηγούμενο τεύχος, η Electronic Arts αποκάλυψε τα σχέδια της για το δεύτερο μεγάλο update του ULTIMA ONLINE. Το Ultima Online update είναι ένα τεράστιο project που αλλάζει τα 2D γραφικά του παιχνιδιού σε 3D objects! Το εντυπωσιακό είναι ότι οι παίκτες που διαθέτουν παλιότερα υπολογιστικά συστήματα και που δεν θέλουν να τρέξουν το νέο update θα βλέπουν το παιχνίδι στους υπολογιστές τους όπως και παλιά! Το Ultima Online έχει φτάσει τους 200.000 μηνιαίους συνδρομητές και αποτελεί το πιο επιτυχημένο οικονομικά project της Electronic Arts, ενώ το EverQuest της Verant, με τον σαφώς πιο action προσανατολισμό του, είναι πρώτο στη σχετική λίστα με 300.000 μηνιαίους συνδρομητές. Το Ultima Online Third Age προσθέτει και νέες περιοχές στον κόσμο του παιχνιδιού, συνολικά θα προστεθούν διπλάσια σε έκταση εδάφη από το Second Age. Το upgrade αυτό θα κοστίζει μόνο $5. Και επειδή το παιχνίδι κάνει θραύση στην Ασία, έχουν προστεθεί αντικείμενα οικεία σε αυτό όπως τα Samurai swords και armour.




STUPID INVADERS της Ubi Soft Entertainment.





GILBERT GOODMATE της Prelusion.



Το Sea Dogs της Bethesda, που ανάφερα επίσης στο προηγούμενο τεύχος, είναι η "δυτική" εκδοχή του ρωσικού παιχνιδιού της εταιρείας Akella. Οι Ρώσοι έχουν μία ιδιαίτερη προτίμηση σε παιχνίδια που συνδυάζουν στοιχεία από CRPGs και strategy games.

Οι servers της Blizzard και της Microsoft δέχτηκαν επίθεση από hackers που τα έκαναν όλα μαντάρα. Ετσι, το Diablo 2 στο BattleNet παρουσιάζει ξανά προβλήματα, και η Blizzard έβγαλε ειδική ανακοίνωση για το γεγονός αυτό. Στην υπόθεση έχει εμπλακεί και το FBI (μαμά μου!), προσπαθώντας να εντοπίσει τους εισβολείς.

Και μια και ο λόγος για on-line συστήματα, η Electronic Arts ετοιμάζει το νέο της on-line game, το MAJESTIC. Το παιχνίδι, σύμφωνα με ανεπιβεβαίωτες πληροφορίες, θα είναι ένα multiplayer mystery suspense thriller τοποθετημένο στις μέρες μας. Ο John Riccitello, πρόεδρος και CEO της Electronic Arts, είπε: "Το Majestic θα είναι το πρώτο PC game το οποίο θα σου στέλνει fax ή και θα σου τηλεφωνεί! Περισσότερα, όμως, γι' αυτό θα αποκαλυφθούν την άνοιξη του 2001, οπότε αναμένεται και να κυκλοφορήσει".

Το Majestic θα κυκλοφορήσει τελικά την επόμενη χρονιά και, απ' ό,τι λέγεται, η κυκλοφορία του θα συμπέσει με τα εγκαίνια του νέου gaming portal της EA. Αυτό το gaming portal έχει αναπτυχθεί σε συνεργασία με την AOL. Η εταιρεία ετοιμάζει ήδη και ένα sims on-line game! Περισσότερα για το παιχνίδι αυτό, μια και μας ενδιαφέρει από πολλές πλευρές: Ως γνωστόν, στις ΗΠΑ σχεδόν όλοι θεωρούν τα adventure games "νεκρά". Ο Neil Young, vice president της εταιρείας Anim-X, δήλωσε πως τα adventure games δεν είναι νεκρά, απλά πρέπει να ξανακάνουν μία νέα αρχή. Η εταιρεία του, σε συνεργασία με την Electronic Arts, ανακοίνωσε τη δημιουργία του Majestic, ενός μη "παραδοσιακού" adventure game, το οποίο επιχειρεί να δώσει μία άλλη διάσταση στον υπ' αριθμόν ένα αμερικανικό μύθο: αυτόν των θεωριών παγκόσμιας συνωμοσίας (βλ. X-Files). Πιστεύω οι παλιότεροι να αναγνωρίζετε στο πρόσωπο του Neil Young έναν παλιό και αφοσιωμένο adventurer.

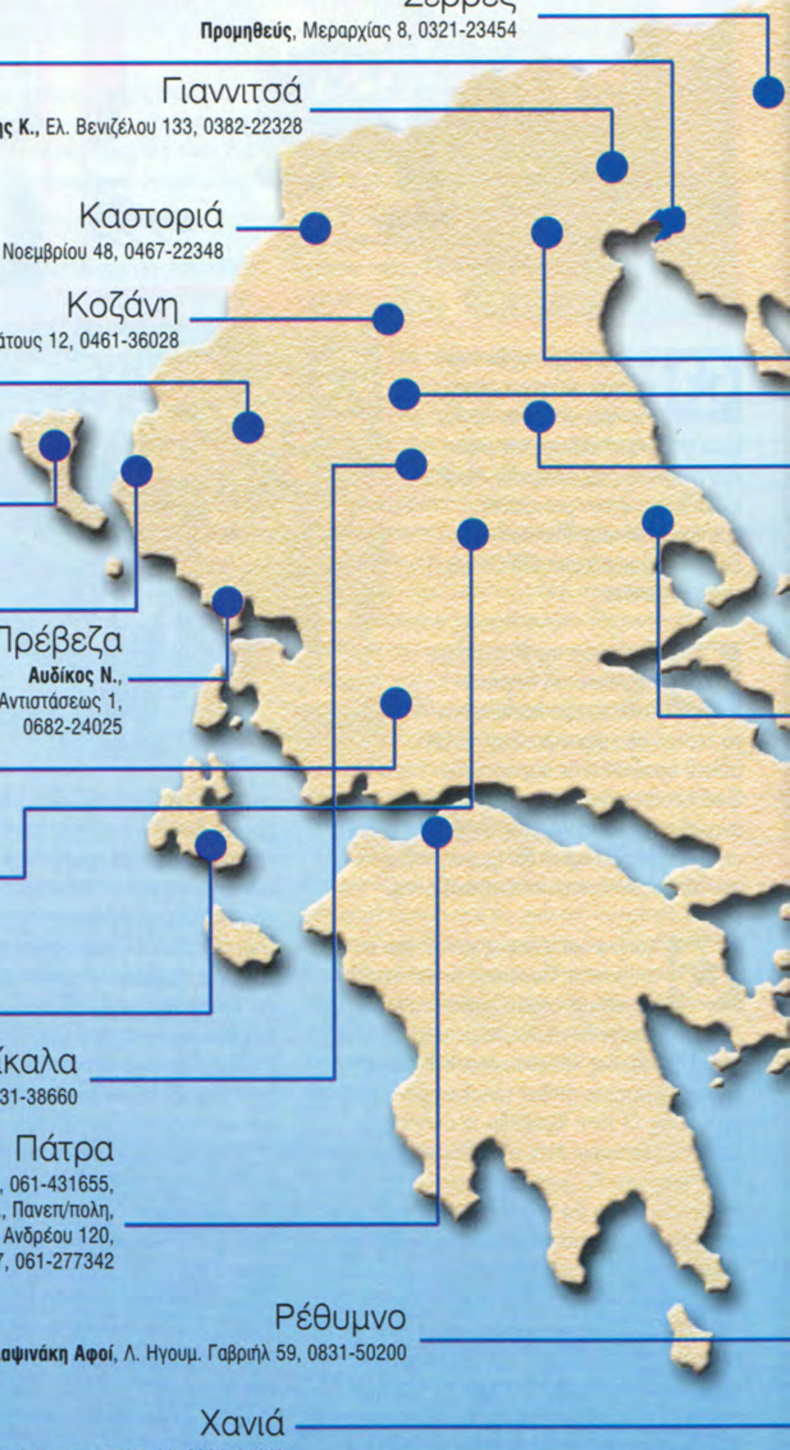
Το παιχνίδι έχει πάρει το όνομα του από τα Majestic Documents, μία σειρά από πρόσφατα "uncovered" έγγραφα που αποκαλύπτουν την ύπαρξη μίας ομάδας ανθρώπων οι οποίοι αποκαλούνται Majestic-12, και που δημιουργήθηκε από τον πρόεδρο Harry S. Truman το 1947 για να εξερευνήσει και να αποκαλύψει UFOs που έχουν πέσει στο αμερικανικό έδαφος. Πρόκειται για έναν συνδυασμό φαντασίας και X-Files, αλλά πολύ πιο έντονα "ιντριγκαδόρικο". Οταν κυκλοφορήσει το παιχνίδι, θα κατεβάζετε από το Internet ένα αρχείο περίπου 1MB. Η πρωτοτυπία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι θα μπορείτε να παίζετε αυτό το suspense/thriller adventure game τόσο on-line όσο και off-line! Λέγεται ότι είναι σαν ένα κράμα κινηματογραφικής ταινίας και Internet. Περιμένω με μεγάλη αγωνία να το δω.

Το πρωτότυπο ALONE IN THE DARK κυκλοφόρησε το 1992 και έφερε επανάσταση στα computer games, μια και ήταν το πρώτο παιχνίδι που παρουσίασε πολυγωνικούς χαρακτήρες, pre-rendered backgrounds και αλλαγές οπτικών γωνιών καθώς κινείσθε. Πήρε πάρα πολλά βραβεία και αποτέλεσε την πηγή έμπνευσης για το άλλο σημαντικό action-adventure του είδους, το περίφημο Tomb Raider. Με την ξεχωριστή Cthulhu ατμόσφαιρά του, αποτέλεσε τη βάση για όλα τα μετέπειτα παιχνίδια που προσπάθησαν να αναπαραγάγουν, έστω και σε άλλο επίπεδο, τη νοσηρή ατμόσφαιρά του, όπως τα Resident Evil. Ακολούθησαν δύο ακόμη παιχνίδια στη σειρά. Το ALONE IN THE DARK 4: THE NEW NIGHTMARE ήταν να κυκλοφορήσει αυτά τα Χριστούγεννα, αλλά τελικά η κυκλοφορία του αναβλήθηκε για δυο-τρεις μήνες, με σκοπό να επανελεγχθεί η συνολική ποιότητα των γραφικών του, με βάση τα τελευταία δεδομένα του είδους. Οχι, δεν πρόκειται για κάποιο επανασχεδιασμό του, απλώς η DarkWorks (μία εταιρεία που προέκυψε από τη συνένωση στελεχών από εταιρείες όπως οι Delphine, Adeline και άλλες) προσπαθεί να αποδώσει όσο το δυνατόν καλύτερα την ατμόσφαιρα τρόμου, τόσο στα γραφικά όσο και στη μουσική του. Θέλουν να κυκλοφορήσουν ένα προϊόν που θα θέσει νέα στάνταρ στο είδος των παιχνιδιών "τρόμου". Παρ' όλο που η ιστορία του δεν είναι άμεσα βασισμένη σε κάποιον επίσημο Cthulhu τίτλο, είναι κάτι παραπάνω από προφανές ότι η σκέψη και το πνεύμα του Lovecraft είναι παρούσες σε ολόκληρο το παιχνίδι.

** Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος ...*

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

10 χρόνια κοντά σας!



Θεσσαλονίκη
Ανίκουλα Α., Εγνατίας 148, 031-235297, **Ιανός**, Αριστοτέλους 7, 031-277004, **Μαλλιάρης Α. - Παιδεία**, Αριστοτέλους 9, 031-278707, **Μπαρμπουνάκης Ε.**, Αριστοτέλους 6, 031-278910, **Πρωτοπορία του Βορρά**, Λ. Νίκης 3, 031-226190, **Παντελίδου Κ.**, Δ. Γούναρη 47, 031-249090, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εθν. Αμύνης 40, 031-243660, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Τσιμισκή 87, 031-234965, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εμπ. Κέντρο Μακεδονία, 031-473104, **Πλαίσιο,** Π.Π. Γερμανού 11 & Τσιμισκή, 031-236008, **Προμηθέας**, Ερμού 75, 031-279695, **Ραγιά Ουρ.**, Ερμού 44, 031-264420

Δράμα
Μουρατίδου Ε., Αγαμέμνονος 11, 0521-23600

Σέρρες
Προμηθεύς, Μεραρχίας 8, 0321-23454

Γιαννιτσά
Τομπάζης Κ., Ελ. Βενιζέλου 133, 0382-22328

Καστοριά
Παπαστεργίου Α., 11ης Νοεμβρίου 48, 0467-22348

Ιωάννινα
Δωδώνη, Μιχαήλ Αγγέλου 27, 0651-35026, **Κωνής Ν.**, Αλ. Διάκου 12, 0651-27382, **Νταλαμάγκας Γ.**, 28ης Οκτωβρίου 8, 0651-25436, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Μιχαήλ Αγγέλου 6, 0651-64000

Κοζάνη
Αθανασιάδης Δ., Ιπποκράτους 12, 0461-36028

Κέρκυρα
Global Books, Σαμαρά 2, 0661-32823, **Καντά Ε.**, Μητρ. Μεθοδίου 9, 0661-31636, **Μουστάκη Μ.**, Δημ. Καββαδία 16, 0661-39455

Ηγουμενίτσα
Μητσέλου Κ., Κύπρου 8, 0665-24991

Πρέβεζα
Αυδίκος Ν., Εθν. Αντιστάσεως 1, 0682-24025

Αγρίνιο
Μοσχονά Α., Α. Αναστασιάδη 2, 0641-52715

Καρδίτσα
Komtech, Β. Τζελλά 33, 0441-25530
Παιδεία, Ηρώων Πολυτεχνείου 6-8, 0441-42182

Ζάκυνθος
Αγαπάκης Β., Ευγενίδου 2, Πλατεία Αγ. Λουκά, 0695-49180

Τρίκαλα
Κηρήθρες, Ασκληπιού 38, 0431-38660

Πάτρα
Γνώση, Αράτου 41, 061-226453, **Λυμπεράτου Ε.**, Κορίνθου 19, 061-431655, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Μαιζώνος 58, 061-624918, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Πανεπ/πολη, 061-997892, **Παπαχρίστου Α.**, Αγ. Νικολάου 32, 061-277396, **Πλαίσιο**, Αγ. Ανδρέου 120, 061-240700, **Πολύεδρο**, Κανακάρη 147, 061-277342

Ρέθυμνο
Κλαψινάκη Αφοί, Λ. Ηγουμ. Γαβριήλ 59, 0831-50200

Χανιά
Επιλογές, Δημοκρατίας 10, 0821-44443

Ηράκλειο
Αναλόγιο, Ρούσσου Χούρδου 8, 081-282303
Δοκιμάκης Α., Ταγμ. Τζουλάκη 8, 081-288544
Κυριακής Μ., Έβανς 85 - 87, 081-285119
Λέξις, Μαυρολένης 4, 081-342641
Παπαδοπούλου Ε., Έβανς 47, 081-283587
Παπασωτηρίου Α.Ε., Κοραή 17, 081-300880
Πλαίσιο, Λ. Δημοκρατίας 33, 081-301300

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

...δείτε μας!



Ξάνθη
Παρασχίδης Ν., 28ης Οκτωβρίου 161, 0541-22755

Κομοτηνή
Εκλογή, Παπαδήμα 14, 0531-27475

Αλεξανδρούπολη
Δημητριάδης Γ., Ελ. Βενιζέλου 49, 0551-81005
Παπασωτηρίου Α.Ε., Ελ. Βενιζέλου 41, 0551-23050

Καβάλα
Λύχνος, Νέο Εμπορικό Κέντρο - 2ος Όροφος, 051-220052

Βέροια
Τσακλιώτου Κ., Μητροπόλεως 25, 0331-20437

Λάρισα
Παιδεία, Κανάρη 11, 041-239038,
Παιδεία, Μανδηλαρά 12, 041-621527,
Παπασωτηρίου Α.Ε., Παπαναστασίου 57, 041-549326, **Cherry Computers**, Πατρόκλου 12, 041-533263

Γρεβενά
Αναγνώστου Δ., Μ. Αλεξάνδρου 4, 0462-22336

Αθήνα
Κέντρο: **Αριστοτέλης**, Πανεπιστημίου 34, 3625026, **Βιβλιοθήκη**, Κολοκοτρώνη 19, 3227840, **Ελευθερουδάκης**, Πανεπιστημίου 17, 3225442, **Εστία**, Σόλωνος 60, 3635970, **Ήβος Γ.**, Σόλωνος 87, 3612130, **Κλειδάριθμος**, Στουρνάρη 37, 3829629, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Στουρνάρη 23 & 35 & 49Α, 3809821, **Πατάκης**, Ακαδημίας 65, 3811850, **Πλαίσιο**, Βουλής 3, 3258000, **Πολιτεία**, Ασκληπιού 1& 3, 3600235, **Πρωτοπορία**, Γραβιάς 3-5, 3801591, **Σαββάλας**, Ζωοδόχου Πηγής 18, 3301251, **Σείριος**, Μάρνη 5, 5221744, **Σιδέρης**, Σόλωνος 116, 3833434, **Σίμος Α.**, Κωλέττη 11, 3830491, **Σπουδαστής**, Στουρνάρη 33, 3832558, **Σταμούλης Α.**, Αβέρωφ 2, 5238305, **Solaris**, Μπόταση 6, 3841065

Γλυφάδα: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Α. Παπανδρέου 13, 8942745, **Πλαίσιο**, Λαζαράκη & Αθηνών 5, 8981700

Ζωγράφου: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εντός Ε.Μ.Π, 7482548

Κηφισιά: **Ελευθερουδάκης**, Κηφισίας 268, 6236677, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Κολοκοτρώνη 10, 6231854

Μαρούσι: **Forum**, Αγ. Κωνσταντίνου 40, 6199675

Μεταμόρφωση: **Πλαίσιο**, Φαβιέρου 5 & Χλόης, 2892117

Νέο Ψυχικό: **Πλαίσιο**, Ομήρου 5, 6779200

Πειραιάς: **Μποστάνογλου Ε.**, Μπουμπουλίνας 10, 4124588, **Τσαμαντάκης Α.**, Αγ. Κωνσταντίνου 11, 4175814

Περιστέρι: **Πλαίσιο**, Εθνικής Αντιστάσεως 42, 5742222

Χαλάνδρι: **Ευριπίδης**, Βασ. Κωνσταντίνου 11, 6800644.

Βόλος
Επιλογή, Ερμού 258, 0421-34987
Παιδεία, Δον Δαλεζίου 2, 0421-26280
Παπασωτηρίου Α.Ε., Δημητριάδος 223, 0421-76210

Ρόδος
Μακρής Μ., Πλαστήρα 10, 0241-24215
Το Δέντρο, Χειμάρρας 14, 0241-20058

Σύρος
Κανακάρης Ν., Στ. Πρωίου 50, 0281-87890

Λευκωσία, Κύπρος
Mts Computer Solutions, Θερμοπυλών 2, 003572-317471



Αγ. Νικόλαος
Δομή, Ν. Πλαστήρα 12, 0841-22898

MICROSOFT GREETINGS

Βάλτε τη φαντασία και το δημιουργικό πνεύμα σας να δουλέψουν

Του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

Η Microsoft, επιθυμώντας να μπει στο πνεύμα των εορτών, μας παρουσιάζει μία αρκετά ενδιαφέρουσα πρόταση: το Microsoft Greetings. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να δημιουργήσετε εύκολα τις δικές σας, ξεχωριστές ευχητήριες κάρτες. Ακόμα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το Greetings για να δημιουργήσετε newsletters, διαφημιστικά φυλλάδια, φακέλους και άλλες κατασκευές που θα περιγράψουμε στη συνέχεια.

Το πακέτο περιλαμβάνει δύο CDs και ένα manual, το οποίο όντας περιληπτικό μας δημιουργεί συναισθήματα αντικρουόμενα με εκείνα



Επιλέξτε το σχέδιο που θέλετε για να δημιουργήσετε την προσωπική σας κάρτα.

που η προδιάθεσή μας για ένα ισχυρό πρόγραμμα με αρκετές εικόνες clipart μας επιτρέπει να βιώσουμε.

Το πρόγραμμα είναι αρκετά μεγάλο και θα καταλάβει περισσότερα από 360MB στο σκληρό δίσκο μας. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία της εγκατάστασης, θα μπορέσουμε να τρέξουμε το πρόγραμμα. Οπως σχεδόν όλες οι εφαρμογές της Microsoft (Encarta Dictionary, Microsoft Money κ.λπ.), το κεντρικό interface μοιάζει πολύ με ιστοσελίδα , ενώ γίνεται εκτεταμένη χρήση των links για τη μετάβαση από το ένα μενού σε κάποιο άλλο. Κάθε επιλογή που συναντάμε στο πρόγραμμα συνοδεύεται από συνοπτική επεξήγηση. Γενικότερα, το περιβάλλον εργασίας του MS-Greetings είναι απλό και ιδιαίτερα εύχρηστο ακόμη και για τους χρήστες που δεν είναι πεπειραμένοι. Το



Μπορείτε να κάνετε έξυπνες συνθέσεις, όπως αυτή. Το πρώτο ποντίκι στον Αρη.

πρόγραμμα συνεργάζεται (χωρίς, μάλιστα, να παρουσιάζονται bugs!) αρκετά καλά με το Picture It!

Για να φτιάξουμε την κάρτα μας, αρχικά επιλέγουμε το "Pick a Design". Στη συνέχεια έχουμε τη δυνατότητα να δούμε τι ακριβώς μπορούμε να δημιουργήσουμε με το MS-Greetings. Οι βασικές επιλογές που συναντάμε είναι οι εξής:

- **Blank Projects:** Ετοιμα σχέδια στα οποία μπορούμε να συμπληρώσουμε στοιχεία για κάρτες, φακέλους, ετικέτες, επιστολές κ.λπ.
- **Cards:** Δυνατότητα σχεδίασης καρτών, οι οποίες είναι χωρισμένες σε κατηγορίες (εορταστικές, γενεθλίων, χριστουγεννιάτικες ή πασχαλινές, για τη γιορτή της μητέρας και του αγίου Βαλεντίνου, για βαφτίσεις, γάμους κ.λπ.).
- **E-mail Greetings:** Μία αρκετά ενδιαφέρουσα επιλογή παρόμοια με την προηγούμενη, με τη μόνη διαφορά ότι μας επιτρέπει να στείλουμε τις κάρτες μας μέσω e-mail στα αγαπημένα μας πρόσωπα (γλιτώνουμε και τα ταχυδρομικά έξοδα!).
- **Envelops:** Ετοιμοι προς εκτύπωση φάκελοι. Μπορούμε να επιλέξουμε μεγαλύτερους φακέλους για κάρτες ή μικρότερους για επιστολές.
- **Labels/Stickers:** Δυνατότητα εκτύπωσης διαφορετικών ειδών ετικετών, προκειμένου να κοσμήσουμε κασέτες, DVD, CD-ROMs, δισκέτες ακόμα και zip disks.
- **Photo Projects:** Μέσω αυτής της επιλογής συναντάμε ένα αξιόλογο μενού με πολλές υποεπιλογές. Πρόκειται ουσιαστικά για κολάζ φωτογραφιών που μπορούμε να δημιουργήσουμε χρησιμοποιώντας έτοιμα δείγματα του προγράμματος. Θα σας φανεί ιδιαίτερα εύχρηστο, καθώς μπορείτε να δημιουργήσετε από κάρτες μέχρι ημερολόγια εισάγοντας οποιαδήποτε φωτογραφία από το αρχείο.



Με το Greetings μπορείτε να βελτιώσετε τις προσωπικές σας σελίδες στον Web.

- **Postcards:** Επιλογή παρόμοια με την προηγούμενη, με τη μόνη διαφορά ότι σε αυτή οι κάρτες προορίζονται για πιο επαγγελματική χρήση.
- **Stationary Sets:** Ετοιμες φόρμες σχεδίων για διακόσμηση φακέλων, καρτών κ.λπ.
- **Add-On Packs:** Δυνατότητα αναβάθμισης του προγράμματός μας κάνοντας download σχέδια και διάφορα add-ons από τον server της Microsoft.

Συνοπτικά, το Microsoft Greetings είναι ένα προσεγμένο και ποιοτικό πακέτο που προσφέρει σχεδόν απεριόριστες δυνατότητες δημιουργίας καρτών - και όχι μόνο. Διαθέτει μία πλούσια συλλογή εικόνων υψηλής ανάλυσης, τις οποίες μπορούμε να διαχειριστούμε με γνώμονα τη φαντασία μας. Είτε είστε χομπίστας είτε επαγγελματίας, θα γίνει ένα από τα αγαπημένα σας προγράμματα.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, Windows 95/98/ME/2000, 32MB RAM (64MB για Windows ME και Windows 2000)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 9499100
ΤΙΜΗ: 8.000 δρχ. (προτεινόμενη λιανική)

MICROSOFT MONEY 2001 STANDARD

Το κλειδί της οικονομίας είναι η ορθή διαχείριση

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

Το καινούριο αυτό πρόγραμμα από τη Microsoft είναι ένας διαχειριστής των οικονομικών σας και αποτελεί τη συνέχεια του περσινού τίτλου (έκδοσης 2000). Στην ουσία πρόκειται για μία updated version του τελευταίου, στην



Με τρία απλά βήματα θα δημιουργήσετε το αρχείο του προσωπικού σας account.

οποία έχουν προστεθεί δύο επιλογές. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά.

Αρχικά θα πρέπει να ορίσετε ορισμένες παραμέτρους κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης. Η ελάχιστη είναι 75MB, ενώ, αν θέλετε να ενεργοποιείτε όλες τις λειτουργίες άμεσα, θα πρέπει να προσφύγετε στην πλήρη εγκατάσταση, η οποία θα καταλάβει περί τα 250MB στο σκληρό δίσκο σας. Η διαδικασία αυτή θα σας απασχολήσει περισσότερα από πέντε λεπτά, οπότε φρόνιμο θα ήταν να εκμεταλλευτείτε το χρόνο ρίχνοντας μερικές ματιές στο εγχειρίδιο του προγράμματος.

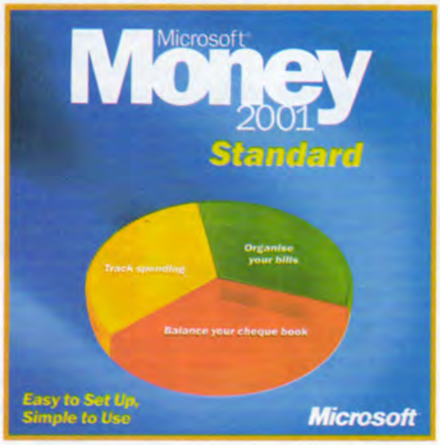
Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, θα εμφανιστεί ένα μενού, το οποίο με τρία απλά βήματα θα σας ζητήσει να εισαγάγετε τα προσωπικά στοιχεία σας και ένα account στο οποίο μπορείτε να δηλώσετε το εισόδημά σας και ακολούθως να ορίσετε τα έξοδά σας. Σε αυτή την επιλογή υπάρχουν λογαριασμοί τους οποίους πρέπει να δηλώσετε (π.χ. τραπεζικές καταθέσεις, επενδύσεις, αντικείμενα αξίας που σας ανήκουν και ποσά που υπάρχουν στις πιστωτικές κάρτες σας). Στη συνέχεια θα εμφανιστεί ένας browser που θυμίζει ιστοσελίδα. Οι βασικές επιλογές εδώ είναι οι εξής:

- **Priorities:** Προσθαφαίρεση διεργασιών που έχουν προτεραιότητα (π.χ. λογαριασμοί που εκκρεμούν, πιστωτικά δάνεια και επείγουσες υποχρεώσεις).
- **Your Plans:** Σύμφωνα με τα δεδομένα με τα οποία έχετε τροφοδοτήσει το πρόγραμμα εμφανίζεται η ανάλογη πληροφορία.
- **Accounts:** Δήλωση των λογαριασμών που θα εμφανίζονται στην ιστοσελίδα.

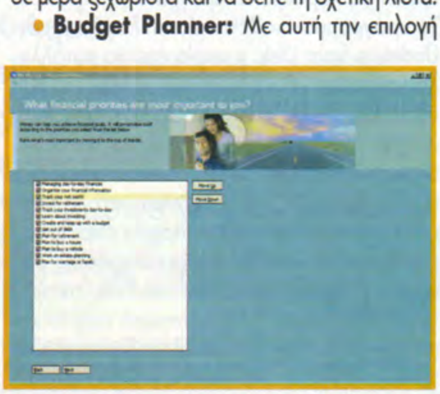
Αφού κάνετε τις απαραίτητες δηλώσεις, θα πρέπει να δημιουργήσετε το αρχείο του προσωπικού λογαριασμού σας. Μη λησμονήσετε να ολοκληρώσετε αυτή τη διαδικασία το συντομότερο δυνατόν, διότι σε διαφορετική περίπτωση μπορεί να χάσετε τα δεδομένα σας.

Το επόμενο στάδιο είναι η μετατροπή αυτού του αρχείου (κρατήστε ένα backup για καλό και για κακό) σε μορφή επεξεργάσιμη από το πρόγραμμα. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται Convert Quicken File. Οταν ολοκληρωθεί, το Money θα αρχίσει να επεξεργάζεται τα δεδομένα που του έχετε εισαγάγει. Οι δυνατότητες του προγράμματος είναι αρκετές, αντί της περιγραφής τους όμως, η οποία θα χρειαζόταν αρκετές σελίδες, παραθέτουμε τα κυριότερα χαρακτηριστικά του:

- **Δυνατότητα Αμεσης Διαχείρισης Πολλαπλών Οικονομικών Δεδομένων:** Μπορείτε να εισαγάγετε διάφορους οικονομικούς πόρους, να ορίσετε ξεχωριστό password για τον καθένα και να ελέγξετε τα οικονομικά σας on-line.
- **Αυτόματη Κατηγοριοποίηση Δεδομένων:** Μπορείτε να διαχωρίσετε τα δεδομένα σας και να τα ομαδοποιήσετε χρησιμοποιώντας πάνω από 400 όρους-κλειδιά.
- **Bill Calculator:** Με αυτή την επιλογή σας δίνεται η δυνατότητα να δείτε ποιους λογαριασμούς μπορείτε να πληρώσετε μία δεδομένη χρονική στιγμή. Ανάλογα με τα χρήματα που έχετε διαθέσιμα εμφανίζεται η λίστα με τους λογαριασμούς σε εκκρεμότητα. Η επιλογή, φυσικά, είναι δική σας.



- **Bill Calendar:** Ενα ημερολόγιο με τις ημερομηνίες λήξης των λογαριασμών που βρίσκονται σε εκκρεμότητα. Μπορείτε να επιλέξετε κάθε μέρα ξεχωριστά και να δείτε τη σχετική λίστα.
- **Budget Planner:** Με αυτή την επιλογή υπολογίζετε τα έξοδα που έχετε να κάνετε για το προσεχές έτος.



Browser του προγράμματος. Θυμίζει έντονα ιστοσελίδα του Web.



Σε αυτή τη σελίδα βλέπετε συνοπτικά τους λογαριασμούς σας.

- **Cash Flow Review:** Υπολογίστε τα χρήματα που θα πρέπει να δαπανήσετε τους προσεχείς μήνες.
- **Bank Online:** Μία τράπεζα on-line. Μπορείτε να μεταφέρετε λογαριασμούς χρησιμοποιώντας το Internet.
- **Reports and Charts:** Σε αυτή την επιλογή μπορείτε να δείτε στατιστικά στοιχεία σε γραφική απεικόνιση. Οπως ακριβώς έχετε συνηθίσει από το Excel.
- **Tax Help:** Υπολογίστε τους φόρους σας εύκολα και απλά.

Το να μπορέσετε να υπολογίσετε με ακρίβεια τα οικονομικά σας, ειδικά σε μια χώρα που συμβαίνουν πολλά απρόοπτα, αποτελεί σχεδόν ουτοπία, αλλά εάν εξαιρέσουμε τον παράγοντα x που ανατρέπει τους υπολογισμούς μας, το Money 2001 Standard είναι ένα πρόγραμμα με αρκετές δυνατότητες που θα σας βοηθήσει να διαχειριστείτε τα οικονομικά σας καλύτερα. Αν και στην αρχή θα σας φανεί πολύπλοκο (μέχρι να εισαγάγετε τα οικονομικά δεδομένα σας), η συνέχεια θα σας αποζημιώσει. Αρνητικό στοιχείο είναι ότι κυκλοφορεί μόνο η αγγλική έκδοσή του, γεγονός που περιορίζει σημαντικές δυνατότητες όπως η on-line τράπεζα. Οπως και να έχει, παραμένει ένα από τα κορυφαία προγράμματα διαχείρισης οικονομικών. Από την ίδια εταιρεία κυκλοφορούν, επίσης, οι εκδόσεις Deluxe και Deluxe & Business που απευθύνονται σε επαγγελματίες.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 90MHz, Windows 95/98, 24MB RAM, 75MB HD, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 9499100
ΤΙΜΗ: 12.000 δρχ. (προτεινόμενη λιανική)

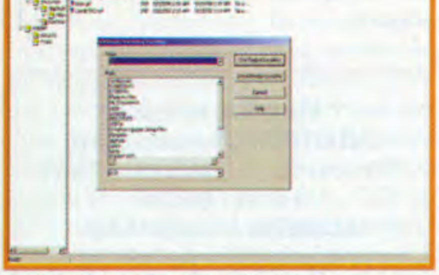
UNDELETE 2.0

Σβήστε αρχεία... άφοβα!

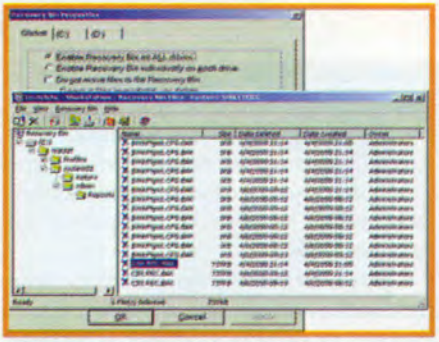
Του Γιώργου Κυριακού
federal@ath.forthnet.gr

Το Undelete 2.0 διατίθεται από την Executive Software σε δύο εκδόσεις: μία για τον απλό χρήστη που διαθέτει PC με Windows2000/NT και μία για τον administrator ενός server. Το συγκεκριμένο άρθρο εξετάζει την πρώτη έκδοση, η οποία είναι η πιο προσιτή -κυρίως από οικονομικής πλευράς- για τους απλούς χρήστες των Windows2000/NT. Ας δούμε τι ακριβώς κάνει το Undelete.

Το πιο σημαντικό feature του προγράμματος είναι το Recovery Bin, το οποίο αντικαθιστά το Recycle Bin των Windows και δεν αφήνει τίποτα να σβηστεί. Τα αρχεία που ο χρήστης σβήνει τοποθετούνται στο Recovery Bin και, όπως με το Recycle Bin, παραμένουν εκεί μέχρι ο ίδιος να το αδειάσει. Ωστόσο, το Recovery Bin έχει αρκετές διαφορές από το αντίστοιχο Bin των 2k/NT: Μπορεί και "πιάνει" τα αρχεία που ο χρήστης σβήνει από οπουδήποτε και τα χωρίζει σε κατηγορίες! Αρχεία που σβήστηκαν ακόμα και από το MS-DOS Command Prompt, τον File Manager ή κάποιο άλλο πρόγραμμα που μπορεί να πάρει "πρωτοβουλίες" και να σβήσει στοιχεία μόνο του, φυλάσσονται με ασφάλεια στο bin. Οι εκπλήξεις, όμως, δεν σταματάνε εδώ: Το Recovery Bin επιτρέπει την αναζήτηση σβησμένων αρχείων, ώστε να μη χρειάζεται να ψάχνετε σε απέραντες λίστες αρχείων. Ακόμα ένα σημαντικό feature είναι το Exclusion List. Πρόκειται για μία λίστα με τα αρχεία και τα folders τα οποία το πρόγραμμα δεν "κοιτάει" καν. Αυτό σημαίνει ότι αφ' ενός δεν θα τα "πιάνει", αν τα σβήσετε, και αφ' ετέρου δεν θα κρατά backup. Ενα καλό παράδειγμα αρχείων που θα θέλετε πραγματικά να σβηστούν είναι τα .tmp και, γενικά, όλο το Windows/Temp folder σας. Τα temporary αρχεία δεν έχουν κανένα λόγο ύπαρξης στο σύστημα αφότου κάνουν τη δουλειά τους. Ορίζετε, λοιπόν, να εξαιρούνται αρχεία με συγκεκριμένο extension ή/και filename, όπως και οτιδήποτε μέσα σε ένα συγκεκριμένο folder ή ακόμα και drive ολόκληρο σε περίπτωση που έχετε κάνει partition. Σημειωτέον ότι το Recovery Bin έχει ομολογουμένως ένα εξαιρετικά εύχρηστο GUI που βοηθά στην εύκολη χρήση του προγράμματος.



Με το εύκολο interface του προγράμματος αποκλείεται να σας πάρει ώρα να οργανώσετε τα αρχεία σας.



Το Recovery Bin σε δράση! Εδώ βλέπετε τα αρχεία που είναι υπό την "προστασία" του.

Το πακέτο του Undelete 2.0 υποστηρίζει επίσης την επαναφορά χαμένων αρχείων, ακόμα και αν ο χρήστης άδειασε το bin προηγουμένως. Σαν να μην έφτανε αυτό, σε ορισμένες περιπτώσεις το πρόγραμμα μπορεί να επαναφέρει αρχεία τα οποία χάθηκαν προτού ακόμη εγκατασταθεί το Undelete 2.0! Εδώ, όμως, πρέπει να πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά: Το πρόγραμμα διαθέτει μία επιλογή ονόματι Undelete from Disk, η οποία έχει τα κατάλληλα εργαλεία για να επαναφέρει αρχεία που σβήστηκαν ολοκληρωτικά. Οπως αναφέρεται στο αρκετά αναλυτικό manual, τα Windows, όταν σβήνουν ένα αρχείο, δεν το αφαιρούν από το σύστημα, αλλά δείχνουν στο χρήστη ότι ο χώρος που έπιανε το αρχείο είναι πλέον ελεύθερος. Οταν επαναφέρει ο χρήστης ένα αρχείο μέσω του Undelete from Disk, το πρόγραμμα δημιουργεί ένα καινούριο αρχείο και παίρνει τα δεδομένα του σβησμένου τοποθετώντας τα μέσα στο καινούριο. Θεωρητικά ακούγεται παράξενο (προσωπικά ουδέποτε είχα ακούσει αυτή τη θεωρία για τα σβησμένα αρχεία), αλλά όντως δουλεύει! Θυμηθείτε, όμως, ότι αν υπάρχει κάποιο άλλο αρχείο με το ίδιο όνομα στη θέση του παλιού, το τελευταίο θα χαθεί οριστικά.



Η σελίδα του Undelete στο Internet.

Από κει και πέρα για τις πιο επείγουσες καταστάσεις, το CD περιέχει ένα πρόγραμμα που ονομάζεται Emergency Undelete. Το συγκεκριμένο πρόγραμμα μπορεί να ενεργοποιηθεί από το CD και κάνει ό,τι μπορεί για να σώσει ένα αρχείο που σβήστηκε πρόσφατα. Η επιτυχία στη διάσωση του αρχείου δεν είναι δυστυχώς βέβαιη, αλλά στο manual θα βρείτε μερικές συμβουλές που θα αυξήσουν τις πιθανότητες επιτυχίας. Μόλις το αρχείο εντοπιστεί στα... άδυτα του υπολογιστή, θα χρειαστεί να το επαναφέρετε στο σκληρό μόνοι σας. Ομολογουμένως, οι πιθανότητες είναι πολύ μικρές, αλλά είναι σίγουρα καλύτερο από το τίποτα! Τουλάχιστον υπάρχει η ελπίδα...

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Executive Software
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium με Windows 2000 ή NT με service pack 3 ή ανώτερο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Το πρόγραμμα μάς προσέφερε η Executive Software.
ΤΙΜΗ: 20.000 δρχ.

Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Δραστηριότητες για τις μικρές ηλικίες

Του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

Το παιχνίδι της Ubisoft "Η οικογένεια στο διάστημα" είναι ακόμη ένας τίτλος που απευθύνεται στις νεαρές ηλικίες. Πρόκειται για μία σειρά από παιχνίδια μνήμης και λογικής που



Γνωρίστε ένα προς ένα τα μέλη της οικογένειας.



J SOFT COMPUTERS

Ποιότητα που σας ανεβάζει στα ύψη!

EAGLE COMPUTER SERIES

MAX Pentium III 700



Δωρεάν

3 Μήνες
Σύνδεση στο Internet

Δώρο
Easy Photo Scanner



- Intel Pentium III 700 Mhz FCPGA CPU
- 128MB RAM 133Mhz
- 10.2GB Samsung ATA/100
- CD-Rom 52X
- 56k Fax/Modem v.90
- 3D Sound Card AC 97
- 32MB TNT2 3D
- 10/100 Network Card
- Midi ATX Aqua
- **17" Monitor Digital 1280 x 1024**
- PS/2 Keyboard
- PS/2 Mouse
- Microsoft Windows 98 DSP

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

319.000 δρχ

intel inside pentium III

Οι μετρητοίς τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%.
Τα ποσά των δόσεων περιλαμβάνουν το Φ.Π.Α. & τις νόμιμες επιβαρύνσεις.
Οι τιμές μπορούν να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση & ισχύουν όσο υπάρχει stock.

The Intel Inside® logo and Pentium® are registered trademarks in the United States and other countries.

MAX

Τηλ. 01-98.84.554 Fax. 01-98.84.223
Λ. Ελευθερίας 7, 1ος Όροφος, Καλαμάκι,
Άλιμος (Τέλος Λ. Αμφιθέας - λίγο πριν την παραλία)



Ο Φρέντι, ο χαρούμενος ελέφαντας, σας ξεναγεί σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

προσπαθούν να δώσουν στα μικρά παιδιά το κατάλληλο ερέθισμα για να ασχοληθούν με επιπλέον δραστηριότητες. Το παιχνίδι αποτελείται από δύο CD-ROMs και ξεναγός του είναι ο Φρέντι, ένας χαριτωμένος ελέφαντας που καθοδηγεί τους παίκτες σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα παιδιά θα γνωρίσουν μία σειρά χαρακτήρων που αποτελούν την "Οικογένεια". Μία οικογένεια λίγο διαφορετική από τις άλλες, καθώς οι γονείς και τα παιδιά κατοικούν σε έναν πύραυλο και κάνουν συνεχώς ταξίδια στο διάστημα. Για να δούμε, λοιπόν, τι θα βρείτε στα δύο CDs του τίτλου.

Στο πρώτο CD υπάρχει καταρχήν το εργαστήρι των παιχνιδιών, μία επιλογή που περιλαμβάνει 24 εκπαιδευτικές δραστηριότητες χωρισμένες σε 8 επιμέρους κατηγορίες. Η πρώτη κατηγορία αφορά σε παιχνίδια λογικής και γεωμετρίας, όπου τα παιδιά έχουν την πρώτη επαφή τους με τα γεωμετρικά σχήματα, μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τα σχήματα, τα χρώματα κ.λπ. Πιο αναλυτικά οι ονομασίες των παιχνιδιών είναι:

- Το παιχνίδι των σχημάτων
- Ντόμινο
- Σπασμένα γυαλικά
- Το παζλ
- Το καλάθι με τα παιχνίδια
- Η σαρανταποδαρούσα
- Το παιχνίδι των κλειδιών

Η επόμενη κατηγορία αφορά στην παρατήρηση και την ανάλυση του οικογενειακού περιβάλλοντος. Τα παιδιά μαθαίνουν βασικά χαρακτηριστικά για τα επαγγέλματα, συνδυάζουν αντικείμενα, αφαιρούν και αναγνωρίζουν αντικείμενα από ένα σύνολο. Οι δραστηριότητες που πλαισιώνουν αυτήν την κατηγορία είναι οι ακόλουθες:

- Τα κοστούμια
- Οι συνδυασμοί
- Το παιχνίδι των προσώπων
- Μυστηριώδεις εμφανίσεις
- Το παιχνίδι διαλογής

Η τρίτη κατηγορία αφορά στη μνήμη και την παρατηρητικότητα. Οι δραστηριότητες με τις οποίες θα ασχοληθεί το παιδί είναι:

- Τα ζευγάρια
- Το παιχνίδι της μουσικής

Το παιδί θα συνεχίσει με τις επόμενες δύο δραστηριότητες που αφορούν στο διάστημα και την εκμάθηση των χρωμάτων. Στο διάστημα θα κατανοήσει την αίσθηση του χώρου. Τα τρία παιχνίδια που αποτελούν αυτές τις δραστηριότητες είναι:



- Λίλη, το ποντίκι
- Το συγύρισμα
- Το χριστουγεννιάτικο δέντρο

Οι τελευταίες δραστηριότητες αφορούν στην ταχύτητα, την ετοιμότητα, την ακρόαση και τη δημιουργικότητα. Το παιδί θα εξασκήσει τα αντανακλαστικά του, θα ακούσει τρία παραμύθια και θα κάνει τα πρώτα σχέδιά του. Οι δραστηριότητες αυτές είναι:

- Το πιλοτάρισμα
- Οι λιχουδιές
- Οι όμορφες ιστορίες
- Εργαστήριο χρωμάτων
- Εργαστήριο σχεδίου
- Εργαστήριο χαλκομανίας

Ακόμα στο ίδιο CD θα βρείτε τον πίνακα των γονιών, όπου οι γονείς μπορούν να δουν την πρόοδο του παιδιού στο παιχνίδι και να εκτυπώσουν τα αποτελέσματα. Επίσης, θα βρείτε το πρώτο μέρος από το "Μεγάλο κυνήγι του θησαυρού". Πρόκειται για μία περιπέτεια που λαμβάνει χώρα στον πρώτο και το δεύτερο όροφο ενός πυραύλου.

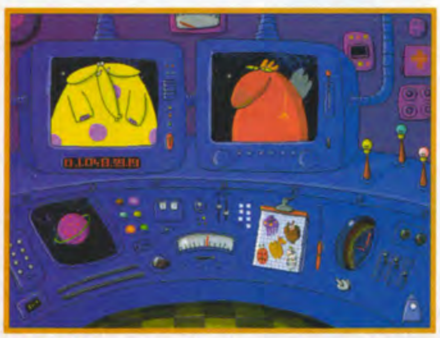


Το εργαστήρι των παιχνιδιών.

Το δεύτερο CD περιλαμβάνει τα επόμενα επίπεδα της περιπέτειας, καθώς και τρεις εκπλήξεις για τους μικρούς φίλους μας. Το παιχνίδι του θησαυρού περιλαμβάνει τρία επίπεδα δυσκολίας από το πράσινο (εύκολο) μέχρι το κόκκινο (δύσκολο). Το παιδί πρέπει να ακούει τις συμβουλές του ελέφαντα και να συλλέγει τα πέταλα που λείπουν από ένα λουλούδι μέχρι να το συμπληρώσει. Στη συνέχεια θα μπορέσει να προχωρήσει στο επόμενο επίπεδο μέχρι να φτάσει στον τελευταίο όροφο.

Εν κατακλείδι "Η οικογένεια στο διάστημα" είναι ένα ευχάριστο παιδαγωγικό παιχνίδι που θα βοηθήσει τα μικρά παιδιά να μάθουν βασικές έννοιες για το περιβάλλον. Το interface του είναι αρκετά εύχρηστο και έχει φτιαχτεί έτσι ώστε να είναι προσιτό και σε παιδιά που δεν έχουν εμπειρία από Η/Υ. Υπάρχουν αρκετές δραστηριότητες που βοηθούν τα μικρά παιδιά να αναπτύξουν τις ικανότητες που διαθέτουν. Παράλληλα θα μπορέσουν να κάνουν τα πρώτα τους βήματα στο χώρο των Η/Υ, θα γνωρίσουν βασικές έννοιες από τα μαθηματικά, τη γεωμετρία και θα κάνουν τα πρώτα τους σχέδια στη ζωγραφική. Αν καταφέρετε να πείσετε τους μικρούς "αντάρτες" να ασχοληθούν με έναν εκπαιδευτικό τίτλο, ο συγκεκριμένος είναι μία πολύ καλή επιλογή.

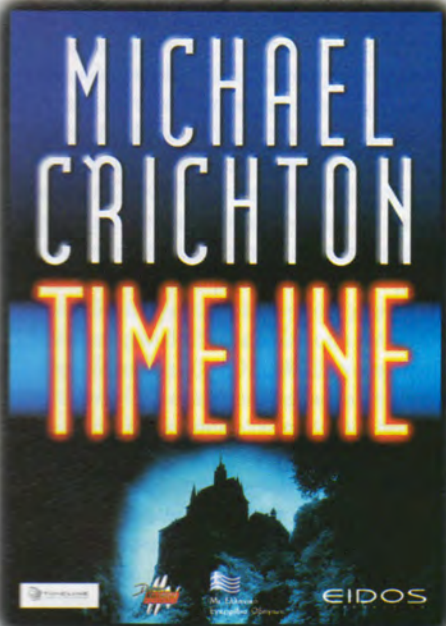
ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Ubisoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 120MHz, 16MB RAM, 6x CD ROM, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, 256 ελάχιστα χρώματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microstar, Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6998974
ΤΙΜΗ: 13.000 δρχ.



Στην οθόνη της υποδοχής μπορείτε να κάνετε κλικ σε ένα από τα τρία επόμενα μέρη.

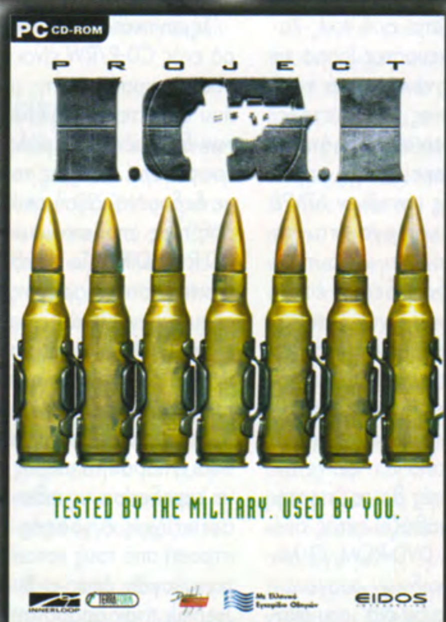
Σημείωση: *Η τιμή του τίτλου "Ο Τιμόθεος & η ολική έκλειψη", που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος, ήταν η τιμή χονδρικής. Στο εμπόριο θα το βρείτε στις 12.900 δρχ.*

Τα Καλυτερα Παιχνιδια Της Χρονιας











www.despecmulti.gr

Διανομή: Despec Multimedia Systems S.A. Τηλ.: (01) 9480 000 Fax: (01) 9427 710
Despec Hellas S.A. Τηλ.: (01) 4899 000 Fax: (01) 4836 857
Despec Β.Ελλάδος Α.Ε. Τηλ.: (031) 321.269 - 321.278 Fax: (031) 325.536

Επιμέλεια: Γιώργος Ιωσηφίδης
geios@compupress.gr

CD-R/RW

Εξωπραγματικές ταχύτητες εγγραφής και επανεγγραφής!

Οι αλλαγές στην αγορά και η εξέλιξη της τεχνολογίας δεν αφήνουν το χρήστη σε χλωρό κλαρί. Το αντιγραφικό μηχάνημα 8απλής ταχύτητας που αποκτήσατε με καμάρι και υπερηφάνεια μόλις πριν από λίγους μήνες, ήδη έχει αντικατασταθεί από μοντέλα 12απλής και 16απλής ταχύτητας αντιγραφής! Μα πού θα φτάσουμε, τελικά;



Δεν έχει περάσει πολύ καιρός από τότε που εμφανίστηκαν τα drives 8x και 12x ταχύτητας εγγραφής και 4x επανεγγραφής, και στα χέρια μας έφτασαν ήδη τα καινούρια που υποστηρίζουν ταχύτητες επανεγγραφής 10x και εγγραφής 12x και 16x! Οι ρυθμοί που ακολουθούν οι κατασκευαστές υπολογιστικών συστημάτων, υποσυστημάτων και περιφερειακών αυτή την περίοδο, εξελίσσοντας τα προϊόντα τους, είναι εξαντλητικοί! Ο σημερινός χρήστης βρίσκεται στη δυσάρεστη θέση να μην ξέρει τι να αγοράσει και, το σπουδαιότερο, πότε να αγοράσει το υποσύστημα ή το περιφερειακό της αρέσκειας του! Οι κατασκευαστές αντιγραφικών συσκευών ακολουθούν τους ίδιους εξαντλητικούς ρυθμούς με τους υπόλοιπους (κατασκευαστές), παρουσιάζοντας ολοένα ταχύτερα μοντέλα, με περισσότερη μνήμη, και εισάγοντας νέες τεχνολογικές καινοτομίες στα drives τους με σκοπό την αποφυγή ανεπιτυχών εγγραφών. Οι συσκευές αντιγραφής, σήμερα, αποτελούν στην πλειονότητά τους μοντέλα ATAPI, αφού το πρωτόκολλο SCSI φαίνεται να εγκαταλείπεται από τους κατασκευαστές (παρά τα πλεονεκτήματά του) εξαιτίας του κόστους, που είναι υψηλότερο από εκείνο της κατασκευής μοντέλων ATAPI. Αξιοπερίεργο ήταν το γεγονός ότι μέχρι πριν από μερικές εβδομάδες οι κατασκευαστές τέτοιων συσκευών είχαν "κολλήσει" στην ταχύτητα επανεγγραφής 4x, πρόβλημα που από ό,τι φαίνεται ξεπεράστηκε φτάνοντας την 10x ταχύτητα επανεγγραφής! Ενα καινούριο υβριδικό μοντέλο άρχισε να κάνει δειλά την εμφάνισή του και -από ό,τι φαίνεται- σχεδόν όλοι οι κατασκευαστές θα το υποστηρίξουν: το CD-R/RW που διαβάζει εκτός από CD-ROM, CD-R, CD-RW και DVD-ROM. Ο λόγος κατασκευής τέτοιων υβριδικών συσκευών είναι προφανής: Η τάση "όλα σε ένα" που ακολουθείται από τους κατασκευαστές (i810E chipset κ.ά.) με σκοπό τη μείωση του κόστους σε συστήματα που απευθύνονται στο "μικρομεσαίο" κομμάτι του αγοραστικού κοινού.

ΠΡΟΤΟΥ ΕΠΙΛΕΞΟΥΜΕ ΣΥΣΚΕΥΗ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Η επιλογή της συσκευής αντιγραφής δεν είναι εύκολη υπόθεση και πρέπει να γίνεται με βάση τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της.

Ταχύτητα Εγγραφής

Ενα από τα πρώτα χαρακτηριστικά που πρέπει να προσέξει ο χρήστης είναι η ταχύτητα εγγραφής και επανεγγραφής, όπως και η ταχύτητα ανάγνωσης. Σήμερα οι ταχύτητες αυτές έχουν φτάσει σε εξωπραγματικά επίπεδα, προσφέρονται μάλιστα με αρκετά συμφέρουσες τιμές κόστους. Οι μικρές ταχύτητες ανάγνωσης των CD-R/RW drives οδηγούσαν τους χρήστες στο παρελθόν στην αγορά μίας επιπλέον συσκευής, του CD-ROM drive. Σήμερα το φαινόμενο αυτό τείνει να εξαλειφθεί, αν και η εμφάνιση του DVD-ROM drive επανέφερε την αναγκαιότητα ύπαρξης μίας δεύτερης συσκευής στα νέα υπολογιστικά συστήματα. Η εμφάνιση όμως συσκευών αντιγραφής που μπορούν να αναγνώσουν DVD-ROMs παράλληλα με τη δυνατότητα να αντιγράφουν CD-Rs ή CD-RWs αποτελεί μία έξυπνη και συμφέρουσα πρόταση. Η ταχύτητα εγγραφής αποτελεί καθοριστικό παράγοντα για την τιμή ενός CD-R/RW. Σήμερα, πάντως, που οι ταχύτητες εγγραφής έχουν φτάσει τα 12x και 16x καθιστούν τα drives με ταχύτητες 10x και 8x ιδιαίτερα συμφέρουσες αγορές.

Buffer

Σημαντικότατο χαρακτηριστικό για την αγορά ενός CD-R/RW είναι το μέγεθος του buffer που ενσωματώνει, της μικρής δηλαδή μνήμης που διαθέτει για την προσωρινή αποθήκευση των δεδομένων. Ο ρόλος του buffer είναι να τροφοδοτεί συνεχώς το μηχανισμό εγγραφής με δεδομένα, αφού οποιαδήποτε διακοπή στη ροή τους αποδεικνύεται καταστροφική για το CD-R ή CD-RW. Το μέγεθος του buffer είναι σημαντικότατος παράγοντας για την εκτέλεση επιτυχών εγγραφών και το τυπικό μέγεθός του είναι 2 ή 4MB. Η ενσωμάτωση μεγάλης ποσότητας buffer δυστυχώς ανεβάζει το κόστος για τους κατασκευαστές και κατά συνέπεια για το αγοραστικό κοινό. Επιπλέον, όσο μεγάλη και αν είναι η ποσότητα μνήμης του δεν είναι δυνατόν να εκμηδενίσει τις πιθανότητες να εκτελούνται ανεπιτυχείς εγγραφές. Για το λόγο αυτόν η στροφή από τους κατασκευαστές στην εξέλιξη τεχνολογιών όπως οι Burn-Proof, Full Proof και Justlink ήταν απαραίτητη για την εκμηδένιση των πιθανοτήτων σφάλματος.

Interface

Το interface που χρησιμοποιεί μία συσκευή είναι ιδιαίτερα σημαντικός παράγοντας για την επιλογή CD-R/RW, αλλά και για την εκτέλεση επιτυχών εγγραφών. Παλαιότερα οι περισσότερες συσκευές εγγραφής χρησιμοποιούσαν το πρότυπο SCSI, SCSI-2. Σήμερα τα περισσότερα drives χρησιμοποιούν το πρότυπο ATAPI, αφού

η εξέλιξη της τεχνολογίας δημιούργησε τις προϋποθέσεις για την πολυπόθητη σταθερότητα. Φυσικά, υπάρχουν και άλλοι τρόποι σύνδεσης της αντιγραφικής συσκευής με τον υπολογιστή, όπως είναι η σύνδεση με το πρότυπο USB ή μέσω της παράλληλης θύρας, που τείνει όμως να εξαλειφθεί. Το ATAPI πρότυπο, πάντως, είναι αυτό που φαίνεται να επικρατεί στις προτιμήσεις των κατασκευαστών (λόγω κόστους) και των χρηστών (λόγω ευκολίας σύνδεσης και χαμηλού κόστους αγοράς). Ειδικά σήμερα, με τη χρησιμοποίηση από τους κατασκευαστές των νέων προαναφερθεισών τεχνολογιών για την αποφυγή σφαλμάτων και ανεπιτυχών εγγραφών, καθίσταται πιο δελεαστικό.

Μέθοδοι Εγγραφής

Τα σύγχρονα CD Recorders πρέπει να υποστηρίζουν διάφορες μεθόδους εγγραφής, όπως disk-at -once, track-at-once, multisession, on-the-fly και incremental (packet) writing. Κάποιες επίσης σύγχρονες μέθοδοι εγγραφής που δεν υποστηρίζονται από όλα τα μοντέλα είναι το overburning και το CD-Text. Ο χρήστης κατά την επιλογή κάποιας αντιγραφικής συσκευής πρέπει να προσέξει ώστε η συσκευή να υποστηρίζει τους περισσότερους από τους παραπάνω τρόπους εγγραφής για λόγους συμβατότητας και προκειμένου να μη συναντήσει μελλοντικά προβλήματα.

ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Πόσες φορές ενώ καθόσαστε υπομονετικά μπροστά στην οθόνη σας και περιμένατε να αντιγραφεί το CD-R ή το CD-RW σας έτυχε να διακοπεί η διαδικασία κοντά στο 80% εμφανίζοντας το μισητό μήνυμα "Buffer Underrun Error"; Αρκετές φορές, έτσι δεν είναι; Οι ανεπιτυχείς εγγραφές ήταν πάντα το μεγάλο πρόβλημα των συσκευών αντιγραφής, των κατασκευαστών τους αλλά και το μεγαλύτερο πρόβλημα του απλού χρήστη που έβλεπε τα λεφτά του να καταλήγουν σε αγορές CD-ROMs και τα υπόλοιπα να μεταμορφώνονται σε μικρά... souver για τον καφέ ή το ποτό του, με αποτέλεσμα να δοκιμάζονται τα νεύρα του διαρκώς!

Οι κατασκευαστές αυτού του είδους των συσκευών προσπαθούσαν να βρουν τρόπους να ελαχιστοποιήσουν τέτοιου είδους λάθη, για τα οποία δεν ευθυνόταν ο απλός χρήστης. Η χρησιμοποίηση μεγάλης ποσότητας εσωτερικής μνήμης (cache) ήταν μία από τις πρώτες ενέργειές τους που έφερε μεν πολύ καλά αποτελέσματα, αλλά δεν κατάφερε να εξαλείψει στο μέγιστο βαθμό τις αποτυχημένες εγγραφές και τα μηνύματα λάθους "buffer underrun error". Δυστυχώς, η προσέγγιση αυτή για τη λύση του προβλήματος ήταν ιδιαίτερα δαπανηρή για τους κατασκευαστές, κάτι που θα είχε αντίκτυπο και στις υψηλές τιμές των προϊόντων τους. Η δημιουργία συσκευών που ακολουθούσαν το πρωτόκολλο SCSI ήταν επίσης μία λύση, η οποία όμως ανέβαζε υπερβολικά το κόστος για το μέσο χρήστη (έπρεπε να αγοράσει ξεχωριστό SCSI controller) και δεν μπορούσε να αποτελέσει τίποτα παραπάνω από μία λύση ανάγκης.

PLEXTOR Plexwriter PX-W1210S



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ "BUFFER UNDERRUN ERROR", ΤΕΛΙΚΑ;

Το buffer ενός CD-R είναι η μικρή ενσωματωμένη μνήμη που χρησιμοποιεί για να αποθηκεύει προσωρινά μια καθορισμένη ποσότητα δεδομένων, τα οποία στη συνέχεια θα γραφούν στο CD-ROM στην προκαθορισμένη από το χρήστη ταχύτητα εγγραφής. Τη στιγμή που θα ξεκινήσει την εγγραφή ο υπολογιστής θα πρέπει να διατηρεί μια σταθερή ροή δεδομένων προς την αντιγραφική συσκευή, τουλάχιστον ίση με την ταχύτητα εγγραφής που έχει καθοριστεί από το χρήστη, και μέσω κάθε προγράμματος αντιγραφής που χρησιμοποιεί. Για παράδειγμα, σε 12x ταχύτητα εγγραφής η προσδοκώμενη ροή δεδομένων είναι περίπου 2Mbytes/sec, γεγονός που δεσμεύει μεγάλο μέρος των πόρων του υπολογιστικού συστήματος. Ωστόσο η ροή αυτή δεν είναι σταθερή και διαφέρει από υπολογιστή σε υπολογιστή ανάλογα με τις εργασίες που διεκπεραιώνει ταυτόχρονα με την εγγραφή, το μοντέλο του CD-ROM ανάγνωσης, του σκληρού δίσκου και την ταχύτητά του, ακόμη και ανάλογα με τα κολλήματα του λειτουργικού συστήματος που χρησιμοποιείται. Η εσωτερική μνήμη (buffer) του CD-R/RW έχει σκοπό να μην αφήσει να υπάρξει το παραμικρό λάθος ή η παραμικρή διαφορά στη ροή των δεδομένων και συνήθως είναι 2,4 ή 6MB για τις περισσότερες συσκευές αντιγραφής CD-R/RW. Οταν όμως η ροή των δεδομένων για κάποιον λόγο καθυστερήσει πέρα από ένα καθορισμένο χρονικό σημείο για να γεμίσει την εσωτερική μνήμη και δημιουργηθεί κενό στη ροή των δεδομένων, το CD-R/RW δεν μπορεί να συνεχίσει τη διαδικασία εγγραφής λόγω αυτής της συγκεκριμένης ανεπάρκειας δεδομένων, αφού το buffer είναι πια άδειο. Αυτός ο τύπος λάθους στην εγγραφή ενός CD-ROM λέγεται "Buffer Underrun Error".

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ BURN PROOF

Πριν από μερικούς μήνες άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους CD-R/RW drives που ενσωμάτωναν νέες τεχνολογικές καινοτομίες, οι οποίες είχαν σκοπό να μειώσουν στο μέγιστο βαθμό τα λάθη και τις αποτυχημένες προσπάθειες εγγραφής. Και μπορούμε πούμε, τελικά, ότι τα κατάφεραν. Μία από αυτές τις τεχνολογικές καινοτομίες είναι και η Burn PROOF τεχνολογία, που αναπτύχθηκε από τη Sanyo. Το "BURN PROOF" προέρχεται από το "Buffer Underrun PROOF" και σημαίνει ότι η συσκευή που κάνει χρήση αυτής της τεχνολογίας είναι ανθεκτική σε λάθη "Buffer Underrun". Η τεχνολογία αυτή κάνει χρήση ειδικών chipsets που ελέγχουν συνεχώς την εσωτερική μνήμη (buffer) του CD-R και όταν "κρίνουν" ότι πρόκειται να συμβεί ένα "Buffer UnderRun Error" παγώνουν και σταθεροποιούν τη διαδικασία εγγραφής, με το CD-R να προσπαθεί διαρκώς να λάβει δεδομένα από τον υπολογιστή για να γεμίσει τη



TEAC CDW512E

μικρή εσωτερική μνήμη του. Μόλις το καταφέρει, η διαδικασία εγγραφής ξεκινάει πάλι από το σημείο όπου τα δεδομένα σταμάτησαν να αποθηκεύονται. Η διαδικασία αυτή είναι συνεχής και δεν θα σταματήσει (μόνο σε ελάχιστες και σπάνιες περιπτώσεις) αν δεν γραφεί σωστά το CD-R ή CD-RW. Παρόμοια τεχνολογία χρησιμοποιεί και η Ricoh στα νέα μοντέλα της, την οποία ονομάζει JustLink.

ΜΟΝΤΕΛΑ

PLEXTOR Plexwriter PX-W1210S

Το μοντέλο αυτό της Plextor χρησιμοποιεί την τελευταία έκδοση της τεχνολογίας Burn Proof, γεγονός που του προσδίδει μεγάλο πλεονέκτημα σε σχέση με τα ανταγωνιστικά μοντέλα, τα οποία



YAMAHA CRW2100E

δεν κάνουν χρήση παρόμοιας τεχνολογίας. Το πρωτόκολλο επικοινωνίας SCSI που ακολουθεί του προσφέρει μεγαλύτερη σταθερότητα και αξιοπιστία από τα υπόλοιπα μοντέλα ATAPI και προσφέρει ταχύτερους χρόνους αναζήτησης. Τα πλεονεκτήματα αυτά, όμως, μπορεί ανά πάσα στιγμή να εξαφανιστούν αν δεν γίνει σωστή επιλογή SCSI controller. Η ποιότητα κατασκευής του νέου μοντέλου της κατασκευάστριας εταιρείας είναι κορυφαία. Κατά τη δοκιμή μας σε DAE (Digital Audio Extraction) πέτυχε ταχύτητες που άγγιξαν την ονομαστική ταχύτητα ανάγνωσης, δηλαδή 32x, ενώ υποστηρίζει και CD text. Η συνεργασία του με το γνωστό αντιγραφικό πρόγραμμα CloneCD είναι άψογη, υποστηρίζοντας DAO-RAW Mode και αντιγράφοντας όλα τα CDs που χρησιμοποιήσαμε σε εκπληκτικούς χρόνους. Δοκιμάσαμε εγγραφές σε διάφορες ταχύτητες, δουλεύοντας με αρκετές αντιγραφικές εφαρμογές και ταυτόχρονα με άλλες (Media Player, ACDSee, Internet) χωρίς να αντιμετωπίσουμε πρόβλημα ή να κάψουμε κάποιο CD. Στην επανεγγραφή CD-RW σε ταχύτητες 10x δεν αντιμετωπίσαμε επίσης το παραμικρό πρόβλημα. Το μοντέλο της Plextor κυκλοφορεί στη χώρα μας σε μορφή ATAPI και κοστίζει 98.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ). Δυστυχώς, την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές, η SCSI έκδοση δεν υπήρχε διαθέσιμη στη χώρα μας. Το μοντέλο που παρουσιάζουμε μας ήρθε από τα... ξένα!

Teac CDW512E

Το επίσης νέο μοντέλο της Teac CDW512E ακολουθεί το πρότυπο επικοινωνίας E-IDE. Η ονομαστική ταχύτητα εγγραφής είναι 12x, επανεγγραφής 10x και η ταχύτητα ανάγνωσης 32x. Για έγγραφή σε υψηλές ταχύτητες χρησιμοποιεί 4MB εσωτερικής μνήμης buffer, ενώ διαθέτει μέσο χρόνο πρόσβασης 85ms. Διαθέτει πραγματική ταχύτητα ανάγνωσης 32x με 16,6MB/sec μεταφορά δεδομένων, γεγονός που την καθιστά ιδανική συσκευή και για εφαρμογές πολυμέσων. Συνεργάζεται άψογα με τα περισσότερα λογισμικά εγγραφής (Nero5, Easy CD Creator, Clone CD) και επιτυγχάνει γρήγορους χρόνους στη δημιουργία τόσο CD ήχου όσο και δεδομένων. Στον τομέα του DAE αποδίδει εξίσου καλά με το μοντέλο της Plextor. Τα 4MB buffer δεν μας φαίνονταν αρκετά για να προσφέρουν τη δυνατότητα πολλών εργασιών παράλληλα με τον υπολογιστή μας, κάτι που επιβεβαιώσαμε στην πράξη. Ετσι, αν το παρακάνετε την ώρα της εγγραφής χρησιμοποιώντας Word και Internet ή ακούγοντας κάποιο μουσικό CD, τότε μάλλον θα δείτε στην οθόνη σας το μήνυμα buffer underrun. Πληροφορηθήκαμε, πάντως, ότι τα νέα μοντέλα της Teac θα κάνουν χρήση της τεχνολογίας Burn Proof, γεγονός που θα τα κάνει ακόμα πιο ανταγωνιστικά. Το μοντέλο της Teac που έφτασε στα χέρια μας από την Altec κοστίζει 94.000 δρχ. χωρίς ΦΠΑ.

Yamaha CRW2100E

Η πασίγνωστη Yamaha παρουσίασε πρόσφατα το κορυφαίο μοντέλο της, το οποίο έχει ταχύτητα εγγραφής 16x, επανεγγραφής 10x και ανάγνωσης 40x. Παρ' όλο που δεν χρησιμοποιεί κάποια τεχνολογία για προστασία, όπως η Burn Proof, ενσωματώνει κάποιες άλλες αντίστοιχες και αποτελεί το γρηγορότερο CD-R/RW στην ελληνική αγορά που ακολουθεί το πρότυπο E-IDE. Η Yamaha έχει φροντίσει να εξοπλίσει το μοντέλο της με διάφορα χαρακτηριστικά, με σκοπό να περιορίσει τα λάθη και τα προβλήματα που προκαλεί το πασίγνωστο πλέον buffer under run. Ετσι, διαθέτει τεχνολογικές καινοτομίες, όπως οι Pure Phase Laser System, Optimum Write Speed Control, Waste-Proof Write Strategy, και ενσωματώνει 8MB εσωτερικής μνήμης buffer! Ειδικότερα, το Pure Phase Laser System αποτελεί μία αποκλειστική τεχνολογία που εξουδετερώνει ανεπιθύμητες αντανακλάσεις βελτιώνοντας την αξιοπιστία της εγγραφής. Το Optimum Write Speed Control βελτιώνει τη σταθερότητα και την απόδοση, επιλέγοντας αυτόματα την καλύτερη ταχύτητα εγγραφής ανάλογα με τις συνθήκες εγγραφής και τη χωρητικότητα του δίσκου. Τέλος, η Waste-Proof Write Strategy -ακόμα μία αποκλειστικότητα της Yamaha- μεγιστοποιεί τη σταθερότητα του περιβάλλοντος εγγραφής, συνδυάζοντας την πολύ μεγάλη μνήμη, το πρότυπο CAV για εγγραφές on the fly και τις ακριβείς ρυθμίσεις του προγράμματος εγγραφής. Η ποιότητα του CRW2100E είναι κορυφαία. Στον τομέα του DAE επιτυγχάνει την πιο υψηλή ταχύτητα εξαγωγής ψηφιακού ήχου, χάρη στο πρόγραμμα Fast Audio Rip που ανέπτυξε από κοινού με την Ahead, η οποία ανέρχεται σε 40x. Το νέο μοντέλο της Yamaha κοστίζει περί της 91.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ).

NEC Multispin 8/4/32X Writer NR-7500

Η κατηγορία των CD-Rs/RWs ήταν πάντα ιδιαίτερα ανταγωνιστική. Η πρόταση της NEC με το NR-7500 εισέρχεται σε μία αγορά όπου ήδη άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους τα πρώτα drives 10x και 12x ονομαστικής ταχύτητας. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν ιδιαίτερα ανταγωνιστικές προτάσεις με μικρότερη ονομαστική ταχύτητα (όσο μικρή μπορεί να θεωρηθεί βέβαια η ταχύτητα των 8x), όπως το συγκεκριμένο drive της NEC, που έχουν χαμηλότερη τιμή και αποτελούν ιδιαίτερα συμφέρουσες



NEC Multispin 8/4/32X Writer NR-7500


Η νίκη θα είναι δύσκολη!
Το μυστικό κρύβεται
εδώ...
ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
Μην περάσετε την Πύλη του Baldur απροετοίμαστοι!
Baldur's Gate II
Shadows of Amn
ΟΛΕΣ ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ
Zy Nicholson
Julian Gale
Anubis
PRIMA GAMES
BLACK ISLE
BIOWARE CORP
Interplay
Advanced Dungeons & Dragons
Όλες οι αποστολές
Οι υποαποστολές και τα ορμητήρια των χαρακτήρων
Οι στόχοι κάθε κεφαλαίου
Χάρτες για κάθε επίπεδο
Περισσότεροι από 300 λεπτομερείς χάρτες
Οδηγίες για τις πορείες Good και Evil
Όλα τα αντικείμενα και οι τοποθεσίες τους
Όλοι οι αντίπαλοι
Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr
Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

αγορές. Παρ' όλο που η NEC προσφέρει το Easy CD Creator 4.0 στη συσκευασία με το drive, το NR-7500 είναι πλήρως συμβατό και με τα Nero 5.0 και Clone CD που δοκιμάσαμε. Το NR-7500 πετυχαίνει 98ms μέσο access time, χρόνος πολύ καλός για drive αυτής της κατηγορίας. Το μέγεθος του buffer είναι μόλις 2MB, ποσότητα όμως μικρή για drive τόσο υψηλής ταχύτητας εγγραφής, ιδιαίτερα εάν δεν κάνει χρήση κάποιας τεχνολογίας παρόμοιας της BurnProof ή της FullProof που χρησιμοποιούν drives άλλων κατασκευαστών για την αποφυγή ανεπιτυχών εγγραφών. Οπως είναι γνωστό, το μέγεθος και η ποιότητα του buffer σε τέτοιου είδους συσκευές παίζουν καθοριστικό ρόλο για επιτυχημένες εγγραφές. Παρά το μικρό μέγεθός του, πάντως, οι εγγραφές που πραγματοποιήσαμε με το συγκεκριμένο drive ήταν επιτυχημένες (ε, εντάξει κάψαμε και ένα CD). Η τιμή του είναι πολύ καλή και ανέρχεται στις 66.500 δρχ. + ΦΠΑ (Retail έκδοση) και 60.000 δρχ. + ΦΠΑ (έκδοση bulk).

HP CD-Writer 9350I

Το drive της HP αποτελεί μία αρκετά συμπαγή κατασκευή που ακολουθεί το πρότυπο ATAPI και χρησιμοποιεί συρταρωτό μηχανισμό φόρτωσης CD. Η ονομαστική ταχύτητά του είναι μικρότερη από των άλλων τριών μοντέλων: 10x για εγγραφή και 4x για επανεγγραφή, κατορθώνοντας μέγιστο ρυθμό εγγραφής 1.500KB/sec και επανεγγραφής 600KB/sec, ενώ η ταχύτητα ανάγνωσης ανέρχεται σε 32x (4.800KB/sec). Ο χρόνος αναζήτησης φτάνει τα 125ms. Διαθέτει 4MB μνήμης (buffer), τα οποία μπορεί να φαίνονται λίγα, αλλά περιέργως το καθιστούν ιδιαίτερα αξιόπιστο για την εγγραφή CD ακόμα και στην ταχύτητα 10x, υποστηρίζοντας όλα τα γνωστά πρότυπα για CD, καθώς και CD text, όπως παρατηρήσαμε στις δοκιμές μας. Το 9350i συνεργάστηκε άψογα με τα προγράμματα Ahead Nero και Adaptec Easy CD Creator, όπου ενδεικτικά αναφέρουμε ότι δεν χρειάστηκαν πάνω από 7,5 λεπτά για τη δημιουργία CD 700MB "on the fly"!

HP CD-Writer 9350I



Συμπερασματικά, πρόκειται για μια αξιόπιστη, με υψηλή ποιότητα κατασκευής, πρόταση της HP στο χώρο των μέσων εγγραφής, η οποία κοστίζει περίπου 75.000 δρχ. (χωρίς ΦΠΑ).

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Η σημερινή κατάσταση οδηγεί στο συμπέρασμα ότι ο χρήστης έχει πληθώρα επιλογών με χαρακτηριστικά που μέχρι πρόσφατα έμοιαζαν να ανήκουν στη σφαίρα της φαντασίας. Εκπληκτικές ταχύτητες και νέες καινοτόμες τεχνολογίες είναι πια στην υπηρεσία του σημερινού χρήστη και μάλιστα σε τιμές στις οποίες μπορούν να ανταποκριθούν τα περισσότερα πορτοφόλια. Καλές αγορές, λοιπόν!

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΜΕ ΠΟΛΥΜΟΡΦΙΚΟΤΗΤΑ

CD-R/RW/DVD-ROM!

Η νέα αυτή κατηγορία υβριδικών drives αναπτύσσεται συνεχώς και οι κατασκευαστές δημιουργούν μοντέλα ακόμα πιο γρήγορα, τα οποία απευθύνονται σε χρήστες που θέλουν να καλύψουν τις ψυχαγωγικές ανάγκες τους αλλά και τις ανάγκες για αποθήκευση σημαντικών δεδομένων. Σίγουρα η νέα αυτή κατηγορία θα αποκτήσει περισσότερους οπαδούς στο μέλλον και όταν τα drives φτάσουν τα επίπεδα των ταχυτήτων των σημερινών DVD-ROM drives και CD-Rs/RWs, τολμάμε να προβλέψουμε ότι θα μονοπωλήσουν το ενδιαφέρον του αγοραστικού κοινού. Σε παλαιότερο συγκριτικό τεστ του "αδελφού" περιοδικού "Computer Για Ολους" είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε δύο drives αυτής της νέας κατηγορίας. Το πρώτο ήταν το μοντέλο Toshiba SD-R1002 CD-RW/DVD-ROM και το δεύτερο το RW COMBO SM304 DVD-ROM/CD-RW της Samsung. Τα δύο αυτά μοντέλα, αν και δεν εντυπωσίασαν με τις ονομαστικές ταχύτητές τους, αποδείχθηκαν εξαιρετικές αντιγραφικές μηχανές παρά το μικρό μέγεθος του buffer τους (512KB). Βέβαια, οι ονομαστικές ταχύτητες εγγραφής και επανεγγραφής τους περιορίζονταν στα 4x, ωστόσο με τόση μικρή μνήμη δεν προέκυψε το παραμικρό λάθος. Τα drives κοστίζουν περίπου 90.000 δρχ. και αποτελούν μεμονωμένες λύσεις που έχουν ως μοναδικό σκοπό να περιορίσουν το κόστος για τη δημιουργία ενός υπολογιστή χαμηλού προϋπολογισμού.



RICOH MP9120A-DP

Το νέο μοντέλο της Ricoh MP9120A-DP αποτελεί την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στη νέα αυτή κατηγορία των υβριδικών drives. Η ονομαστική ταχύτητα εγγραφής είναι 12x, η ταχύτητα επανεγγραφής 10x, ανάγνωσης 32x, ενώ η ταχύτητα ανάγνωσης DVD-ROMs φτάνει τα 8x! Το νέο μοντέλο της Ricoh χαρακτηρίζεται από εξαιρετική ποιότητα κατασκευής και έχει μέσο access time 100ms! Κάνει επίσης χρήση μιας αντίστοιχης της Burn Proof τεχνολογίας, που η Ricoh ονομάζει Justlink. Η εξαιρετική αυτή τεχνολογία απαγορεύει την εμφάνιση λάθους buffer underrun και είναι τόσο ικανή, που επιτρέπει εγγραφή ακόμα και μέσω network! Τα λάθη λοιπόν με τη χρήση της τεχνολογίας Justlink μειώνονται σε εκπληκτικό βαθμό και ο μελλοντικός αγοραστής και χρήστης της μπορεί να τρίβει από τώρα τα χέρια από ικανοποίηση.

Το μοντέλο είναι επίσης ικανό να αποδώσει 32x ταχύτητας σε DAE. Καθώς λόγω της τεχνολογίας Justlink το συγκεκριμένο μοντέλο δεν χρειάζεται μεγάλη ποσότητα μνήμης για να αποδώσει σωστά σε ακραίες συνθήκες, ο κατασκευαστής την περιόρισε σε μόνο 2MB. Οι επιδόσεις του είναι κορυφαίες και αναμένουμε με αγωνία τις πρώτες εντυπώσεις.


ΜΗ ΞΕΧΑΣΩ
Να ακούσω
Το νέο ALBUM
Του RICKY MARTIN
Sound Loaded
Από Τετάρτη 1 Νοεμβρίου
στον
Kiss
909 fm
the music leader
E/F adv.
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ
Sony Music
Πεντέλης 124, 151 26, Μαρούσι, Αθήνα T. (01) 8030.909, F. (01) 6122.906 kissfm@otenet.gr www.kiss.gr

USER POWER

ΜΕΡΟΣ Β΄

ΕΝΑΣ ΕΙΣΒΟΛΕΑΣ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ PCs

Συνεχίζουμε και σε αυτό το τεύχος τη δημοσίευση της εξαιρετικά ενδιαφέρουσας επιστολής του αναγνώστη μας Ζαφείρη Κολυβά. Ελπίζουμε να συμφωνήσετε μαζί μας πως άξιζε τον κόπο να τη συμπεριλάβουμε ολόκληρη στις σελίδες μας, παρά το μεγάλο μέγεθός της (αν ζητούσα από συντάκτη να μου γράψει κείμενο με τόσες λέξεις, θα το διάβαζαν τα εγγόνια σας - αν είχε προλάβει ο άμοιρος να το ολοκληρώσει προτού αφήσει το μάταιο τούτο κόσμο!).

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Μετά το PC, τις αναβαθμίσεις και την πειρατεία, περνάμε αυτό το δεκαπενθήμερο στα computer games. Ας δούμε τι έχει να μας πει ο Ζαφείρης για το... ψητό:

2ος τόμος. Τα Computer Games (Πλάκα κάνω. Λίγες αράδες απομένουν.)

- Να κοινοποιηθεί στον Ανδρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη.

Μεγάλο θέμα. Μία πρόσφατη έρευνα που υπέπεσε στην αντίληψή μου ανέφερε μεταξύ άλλων ότι το 77% των PC users στην Ελλάδα ασχολείται με τα computer games. Δεν υπεισέρχομαι σε επιμέρους παραμέτρους (ηλικία, οικονομική επιφάνεια, μορφωτικό επίπεδο κ.λπ.). Το γεγονός παραμένει ότι τρεις στους τέσσερις κατόχους Η/Υ είναι "παιχνιδιάρηδες".

Κατά τη γνώμη μου, οι υπόλοιποι νομίζουν ότι μέσα στον υπολογιστή τους κατοικούν ανθρωποειδή. Δεν το πλησιάζουν παρά μόνο για να αλλάξουν καρτέλες και πελατολόγια. Εξαιρείται ένα μικρό, αλλά ραγδαία αυξανόμενο ποσοστό, που το χρησιμοποιεί μόνο για άμεση πρόσβαση σε ειδήσεις, πληροφορίες, αγορές κ.λπ. μέσω Διαδικτύου. Αδιαμφισβήτητο είναι ακόμα το γεγονός ότι τα τελευταία χρόνια μεγαλώνει ταχύτατα το ποσοστό χρηστών στη χώρα μας (οπότε και των gamers). Ανάλογο με την εξάπλωση του Internet θα 'λεγε κανείς. Τα computer games, όμως, έχουν να παρουσιάσουν μία πορεία 20 ετών. Πορεία μάλιστα φθίνουσα τα τελευταία δυο-τρία χρόνια κατά γενική ομολογία.

Εντελώς αντιφατικά τα δύο αυτά γεγονότα μεταξύ τους. Βάζω λοιπόν το ερώτημα σε σας, τον Τσουρινάκη κι εμένα: Η εμφάνιση του Internet έφερε τον κόσμο σε επαφή με τα games; "Περίεργο" ερώτημα, δεν είναι; Εξάλλου εγώ δεν έχω και ούτε σκοπεύω να έχω στο μέλλον (τουλάχιστον με υπολογιστή) πρόσβαση στο Διαδίκτυο. Δεν επιχειρώ να απαντήσω, γιατί θα μου πάρει πολύ χώρο και δεν θέλω να προκαλέσω περαιτέρω την υπομονή σας. Κρατώ μόνο ότι η "σκιά" του Internet ακολουθεί κάθε αναφορά στα σημερινά PC games.

Είμαι φίλος των RPGs. Μου αρέσουν ακόμα τα sports, τα racing και λιγότερο τα simulations και τα strategies. Ασφαλώς και δεν σας ενδιαφέρουν τέτοιες λεπτομέρειες, έτσι το είπα για να καταλάβετε τι λογής gamer είμαι (μάλλον ούτε αυτό θα σας ενδιαφέρει). Χωρίς δεύτερη κουβέντα, τα adventures είναι το "βαρόμετρο" της γενικής πορείας των computer games. Σε αυτό το θέμα είμαι κάθετος. Απόλυτος. Φασίστας και ρατσιστής. **Τα adventures είναι η "μάνα" του PC gaming.** Αν και μετά το "θάνατο" των text/adv ασχολούμαι πολύ λίγο μαζί τους, δεν παύω να ενημερώνομαι για τις εξελίξεις στο χώρο τους. Κατά καιρούς τα πλαισίωναν άλλες μεγάλες κατηγορίες παιχνιδιών: platforms, arcades, simulations, actions, strategies, RPGs (αν τα θυμάμαι με τη σωστή χρονολογική σειρά). Τα platforms μας τελείωσαν προ πολλού. Τα arcades παρήλθαν. Οπως σας είπα παίζω κυρίως RPGs. Αυτά επαναστρατεύτηκαν ύστερα από πολυετή αδράνεια. Ολο αυτό το διάστημα τα παιχνίδια εξελίσσονταν, ξεπερνώντας μάλιστα μεγάλα προβλήματα.



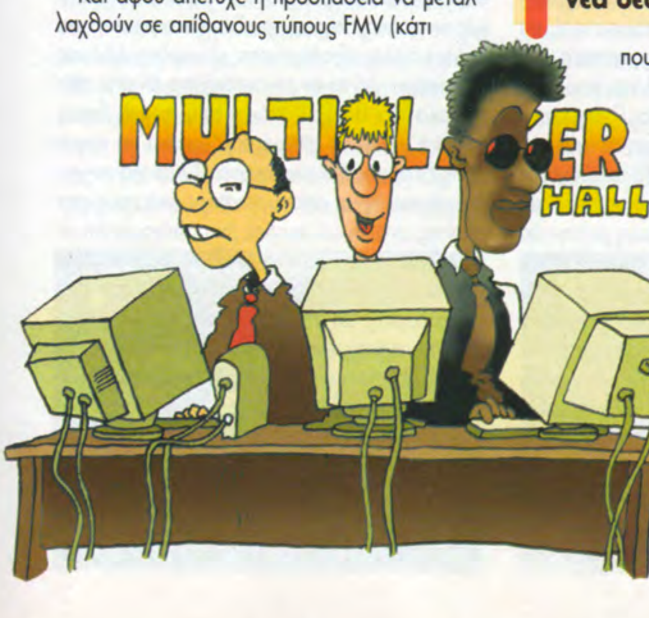


Γιατί τα λέω όλ' αυτά; Νομίζω κι εγώ ότι τα adventures βρίσκονται σε κρίση. Για να είμαι πιο ακριβής, πιστεύω ότι έχουν ξεπεράσει πια το λεγόμενο "μεταβατικό στάδιο". Δεν φοβάμαι να πω ότι αυτό δεν μου αρέσει καθόλου. Βλέπω ολοφάνερα ότι έκοντα-άκοντα ακολουθούν τη "νέα τάξη πραγμάτων" με την οποία είμαι ορκισμένος εχθρός, για δικούς μου λόγους. (Σε καμία περίπτωση μη νομισθεί ότι πολιτικολογώ.) Η φθίνουσα λοιπόν πορεία των adventures, των "πατριαρχών" του PC gaming, συμπαρασύρει αναπόφευκτα και όλες τις υπόλοιπες κατηγορίες παιχνιδιών. Τουτέστιν τα games βρίσκονται σε κρίση.

Εντελώς λαθεμένος συλλογισμός! Τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά. Τόσο απλά που και ο στερνός νεοσύλλεκτος του χώρου αντιλαμβάνεται αμέσως ότι η στράτα που διαβαίνουν τα παιχνίδια σήμερα αφήνει εκ των πραγμάτων τα adventures, με τη μορφή που τα γνωρίζαμε έως σήμερα, στο παρελθόν. Και είναι φυσικό. Αυτά, περισσότερο από κάθε άλλο είδος παιχνιδιών των ημερών μας, από τη φύση τους, κατατάσσουν τον ήχο και τα γραφικά (δηλαδή "τέρατα" PC, κάρτες, αναβαθμίσεις και λοιπά αφελή) ως δευτερεύοντα. Σε αυτά κύριο λόγο έχουν το σενάριο και η πλοκή. Πράγματα δύσκολα για γιάπηδες προγραμματιστές. Ισως δύσκολα και για απαίδευτους καταναλωτές του Νέου Κόσμου (Θου, Κύριε...).

Και αφού απέτυχε η προσπάθεια να μεταλλαχθούν σε απίθανους τύπους FMV (κάτι

Το μέλλον των παιχνιδιών είναι ευοίωνο. Μάλιστα έχει μελετηθεί και προβλεφθεί ως τέτοιο. Μας το διαβεβαιώνουν οι ισολογισμοί των εταιρειών του είδους. Θα χρειαστεί, βέβαια, και στο πλαίσιο της κοινωνίας των πωλητών - μπαρδόν πολιτών, να εκσυγχρονισθούν ώστε να συμβαδίζουν πλήρως με τα νέα δεδομένα.



που θα επέβαλλε και την καθιέρωση του DVD, νέες κονόμες δηλαδή) ή και να προαχθούν οι "χαρακτήρες" σε βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς της αποτυχίας και άλλα ευτράπελα, εγκαταλείπεται απροκάλυπτα το είδος (απόδειξη η πρακτική των "μεγάλων εταιρειών") με το στίγμα του απροσάρμοστου. Επιπροσθέτως, τέτοια είδη παιχνιδιών δεν προωθούν τη μεγάλη ιδέα της παγκοσμιοποίησης (Multiplayer στο Internet). Τώρα με το δίκιο σας θα πείτε: Τι μας λέει τούτος δω; Από τη μία διατείνεται ότι τα adventures είναι η μάνα του PC gaming και από την άλλη υποστηρίζει ότι είναι καταδικασμένα; Αντερωτώ. Αφήνουν οι χαράζοντες την πορεία της οικιακής ηλεκτρονικής διασκέδασης τα games ορφανά; Ή είναι όλος ο συλλογισμός μου λαθεμένος; Ή μήπως είμαι τόσο αητός ώστε κατάφερα να αντιληφθώ καταστάσεις τις οποίες οι τεχνοκράτες ειδικοί παρέβλεψαν; Τίποτα απ' αυτά δεν συμβαίνει. Το μέλλον των παιχνιδιών είναι ευοίωνο. Μάλιστα έχει μελετηθεί και προβλεφθεί ως τέτοιο. Μας το διαβεβαιώνουν οι ισολογισμοί των εταιρειών του είδους. Το πολύ πολύ να γίνουν τίποτα διορθωτικές κινήσεις. Θα χρειαστεί, βέβαια, και στο πλαίσιο της κοινωνίας των πωλητών - μπαρδόν πολιτών, να εκσυγχρονισθούν ώστε να συμβαδίζουν πλήρως με τα νέα δεδομένα. Ορισμένες θυσίες για το καλό όλων. Ως γνωστόν, τα καλά (και συμφέροντα) κόποις κτώνται.

Φίλοι μου συντάκτες, αν κάποιος από σας είναι ακόμα εκεί, ζητώ συγγνώμη για τη μακρηγορία και το "πλάτιασμα". Είμαστε, όμως, πρώτα νοήμονες υπάρξεις και μετά χρήστες υπολογιστών. Πρέπει λοιπόν να αντιμετωπιζόμαστε ως άνθρωποι και όχι σαν νούμερα. Το computer gaming είναι πρωτίστως διασκέδαση. Είτε σπας το κεφάλι σου να λύσεις έναν γρίφο, είτε πυροβολείς αιμορραγώντας προς πάσα κατεύθυνση για να σώσεις το τομάρι σου, είτε ακόμα σβήνεις μια σειρά στο TETRIS, το κάνεις για να διασκεδάσεις. Εδώ όμως γίνεται το εξής: Ή θεωρούμε τη διασκέδαση δεδομένη ή την παραβλέπουμε. Επιτρέψτε μου να σας υπενθυμίσω τι γράψατε στο review του "The Longest Journey", τεύχος 120. (Και βέβαια το απόσπασμα είναι κατά δική μου βούληση επιλεγμένο και δεν ξέρω κατά πόσο είναι αντιπροσωπευτικό του κειμένου).

"... Το παιχνίδι έχει περίπου 20' pre-rendered full motion video (FMV)! Κάθε χαρακτήρας έχει περίπου 1.000, κάτι που δεν έχει προηγούμενο σε adventure game. Ολα τα 'καλούδια' των 3D κόσμων είναι εδώ. Dynamic collored lighting, detailed shadows και skelletal animation ¼ε real time interpolation, lip synching, δηλαδή η τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Οι χρωματισμοί είναι εξαιρετικοί... "

Τι πράγματα είναι αυτά, ρε παιδιά; Και συ, ρε Τσουρινάκη, που γνωρίζω αρκετά τις απόψεις σου από το "Dark Side of Gaming" και το "Adventure Update". Ασε που όλες αυτές οι αναφορές μού προκαλούν ατελείωτη νύστα, ποιος αναγνώστης (συμπεριλαμβανομένου και εμού) καταλαβαίνει όρους οι οποίοι είναι άγνωστοι ακόμα και ανάμεσα στα επιμέρους τμήματα της παραγωγού εταιρείας; Κι ακόμα πώς προκύπτει τελική βαθμολογία 96 με σενάριο 95 και δράση 90; (Φιλαράκο, τουλάχιστον από σένα έχω άλλες απαιτήσεις. Οι σκέψεις σου στα άρθρα που προείπα έχουν πολλές κοινές συνιστώσες με τις δικές μου απόψεις, πρέπει όμως αν μη τι άλλο να συμβαδίζουν και με τα γραφόμενα στα reviews που κάνεις.)

Το μόνο καλό της υπόθεσης είναι ότι είμαι μπιτ μάγκας. Με κοντά τριών χρόνων υπολογιστή αξιώνομαι να παίξω (αν αποφασίσω ν' αγοράσω) το κατά τ' άλλα, και απ' ό,τι φαίνεται καλό αυτό παιχνίδι. Δεν θα μπω στο πειρασμό να χαρακτηρίσω αυτούς που μόλις αγόρασαν υπολογιστή 3ης γενιάς με γραφικά 4ης και αναβαθμιζόμενο σε 5ης. Εξάλλου ο χαρακτηρισμός αυτός θα μου πήγαινε "γάντι" πριν από τρία χρόνια.

Πέρασε η ώρα. Με καφέ ξεκίνησα, τώρα βλέπω το μπουκάλι ν' αδειάζει. Τελικά, είχα να πωρωθώ τόσο πολύ με τα games από την εποχή που ήμουν στο κόσμο του "Amberstar". Μμμμμμ. Μάλλον καλύτερα να τα σταματήσω και ν' αρχίσω να στέλνω γράμματα. Τέλος πάντων. Θέλω προτού τελειώσω να πω ορισμένα πράγματα για τις κατηγορίες παιχνιδιών και για ορισμένους γνωστούς τίτλους. Με την επανεμφάνισή τους τα RPGs έφεραν την άνοιξη στη χρονική διάρκεια των games. Παίζω και ξαναπαίζω την ίδια ιστορία κάνοντας τον ήρωά μου σκέτο κτήνος και παίρνοντας εκδίκηση από τα γονυπετή και κλαυθμαίνοντα "τέρατα" για τις δυσκολίες που τόλμησαν να μου προκαλέσουν την αρχική φορά (Diablo, Darkstone κ.λπ.). Πόσοι από αυτούς που τελείωσαν το MM6 δεν ανατρίχιασαν και μόνο στη σκέψη ότι έπρεπε να ξαναμπούν στο Castle Darkmoore; **Είναι όλ' αυτά RPGs; Diablo και MM6 στο ίδιο σακί;** Ονομάστε τα εσείς, οι περισπούδαστοι promote makers, όπως θέλετε. Εγώ μένω στο ότι ένα παιχνίδι ρόλων έχει αρχή και τέλος. "Ταυτίζεσαι" με τον (τους) ήρωα της ιστορίας και πρέπει να φέρεις σε πέρας την αποστολή σου. Πάει και τελείωσε και πάμε γι' άλλα. (Οχι πως το Diablo δεν είναι καλό παιχνίδι, αλλά δεν είναι RPG.)

Μιλάμε για αδιάντροπη εκμετάλλευση ενός καρτερικώς αναμένοντος κοινού, που με επίφαση τη "θριαμβευτική επανεμφάνιση των CRPGs", κατάφερε να αλλοιώσει τα χαρακτηριστικά μιας κατηγορίας παιχνιδιών, ιδρυτικής του home gaming. (Συν αυτώ, προσέλκυσαν αρκετούς απογοητευμένους adventurάδες λόγω της "συγγένειας" των ειδών.) Με τη λογική που εφαρμόζεται, αν η Lara εξελισσόταν ως χαρακτήρας, το Tomb Raider θα ήταν το πιο επιτυχημένο RPG όλων των εποχών. (Αν και δεν θα ήταν άσχημη ιδέα να ντύνεις, αλλά ιδιαιτέρως να γδύνεις την κυρία αυτή στο inventory). Τι λέμε τώρα. Εδώ χαρακτηρίστηκε λόγω ονόματος ως RPG το καλύτερο Mixed/Platform game που έχω δει. Μιλάω για το Lands of Lore II. Οσο για τα ποδοσφαιράκια τι να πω. Στεναχωριέμαι αφάνταστα και συμπάσχω στον πόνο του βασιλιά "FIFA" που ξέμεινε από λοιπούς εστεμμένους και αυλικούς. Αλήθεια, πού να πήγαν όλοι αυτοί, οι διεκδικούντες έστω ένα μικρό κομμάτι της εξουσίας; Μάλλον τη σκαπουλάρισαν αντιλαμβανόμενοι το μάταιον της προσπάθειάς τους. Απέμεινα έτσι εγώ, ο ταπεινότερος υπήκοος (αλλά μεγάαααλη μπαλαδόφατσα), να βροντοφωνάξω ότι ο βασιλιάς έφτασε στο απόγειο της δόξας του το 1998 και από τότε παρακμάζει ταχέως και ασύστολα. Πραγματικά πιστεύω ότι το FIFA 98 πήρε επάξια τα ηνία από το Sensible Soccer (ή το Kick off, ανάλογα με τα γούστα) και καθιερώθηκε δικαίως ως το καλύτερο football game. Σε σύγκριση με την έκδοση του '97 ή και με άλλους ομοειδείς τίτλους της εποχής του ήταν όντως κορυφαίο. Από κει και πέρα έγινε το έλα να δεις. Γιομίσαμε σάλτσες και σιρόπια. Αχρηστες και ανούσιες οπτικές γωνίες. Μισό σκληρό δίσκο πανηγυρισμούς. Του επί χρήμασι εκδιδομένου sportcaster το κάγκελο. Και το χειρότερο όλων; Ο χειρισμός. Η ανάγκη να γίνουμε "χταπόδια" αν θελήσουμε να εξαντλήσουμε όλες τις δυνατότητες της ομαδάρας μας. Βάλτε και το απροκάλυπτο "κλέψιμο" όταν έχεις αντίπαλο τον υπολογιστή (συνεχείς αλλαγές συστημάτων, γκολ στο 90φεύγα, στημένες φάσεις κ.λπ.) και τα 'χουμε όλα. Κρίμα. Κρίμα για δύο λόγους. Πρώτον, γιατί αναγκάστηκα να σταματήσω τα ποδοσφαιράκια και, δεύτερον, γιατί ο τίτλος αυτός είχε τα "φόντα" να γίνει κλασικός.



Πάρε, κόσμε, κάρτες, να δεις εκπληκτικά textures πεντακάθαρου μέχρι συναχωμένου ουρανού, ευδιάκριτες στο έπακρο διαφημιστικές πινακίδες, πλήρως τρισδιάστατο pit-stop και πολλές άλλες αξιοσημείωτες μπούρδες.

Για τα racing games πολύ λίγα. Κανείς δεν παραδειγματίστηκε από το Gran Turismo του PSX, ένα παιχνίδι μάλιστα παλιό. Χειρισμός άψογος. Κάθε αυτοκίνητο κινείται ανάλογα με τα χαρακτηριστικά, τις δυνατότητες και το στήσιμό του, και αυτό φαίνεται άμεσα στην οδήγηση. Με όλ' αυτά, πάρε, κόσμε, κάρτες, να δεις εκπληκτικά textures πεντακάθαρου μέχρι συναχωμένου ουρανού, ευδιάκριτες στο έπακρο διαφημιστικές πινακίδες, πλήρως τρισδιάστατο pit-stop και πολλές άλλες αξιοσημείωτες μπούρδες. Δεν μας ενδιαφέρει για το αν το αυτοκίνητο κινείται σαν "βάρκα του βάλτου ανάστροφη, φτενή, δίχως καρένα", από τη στιγμή που μπορεί να πάρει τρεις θεαματικές κωλοτούμπες. Ούτε για το χειρισμό που είναι απαγορευτικός για τους μην έχοντες αναλογικό joystick (παραδέχομαι ότι είναι φθηνότερο από ένα αληθινό τιμόνι). Ούτε για το μέγα ηθικό δίδαγμα που προκύπτει από το gameplay, ότι δηλαδή ο ασφαλέστερος τρόπος να νικήσεις έναν αγώνα είναι να σιγουρευτείς ότι θα είσαι ο μόνος που θα τερματίσει (βάζοντας και συ ένα "χεράκι").

Στην περίπτωση των strategies τα πράγματα διαφέρουν. Η κατηγορία πραγματικά "ανθεί". Είναι κατά τη γνώμη μου τα πιο αξιόλογα και ευπαρουσίαστα παιχνίδια των ημερών μας. (Αν και στρατηγική real time μόνο στρατηγική δεν είναι.)

Στον αντίποδα βρίσκονται τα air-simulations καθώς και τα actions. Εχουν καταντήσει "ουρά" και έρμαιο των υπηρετών τους. Περιμένουν εναγωνίως τη νέα φουρνιά τρισθεώρατων υπολογιστών για να αναδείξουν την αξία τους. Οι δε υπόλοιπες κατηγορίες παιχνιδιών, αν και πάμπολλες (από athletic, card, fighting, board κλπ), εκτιμούνται ως παρακατιανές και περνάνε στο "ντούκου". Βέβαια. Αυτές δεν πουλάνε. Δεν είναι εμπορικές. Οπότε μια μικρή αναφορά σε αυτές και πολύ τους πάει. Δεν ξέρω, όμως, κατά πόσο δεν προβάλλονται αρκετά γιατί δεν έχουν πολλές πωλήσεις ή συμβαίνει το αντίθετο.

Εν κατακλείδι, γιατί με βαρέθηκα κι εγώ, συνοψίζω την απογοήτευση που εξέφρασα στην αρχή του γράμματός μου, εδώ και χρόνια. Εχω αποφασίσει να μην αγοράσω καινούριο υπολογιστή, όχι για οικονομικούς λόγους (δεν είμαι κανένας φραγκάτος, αλλά τα λάθη μας και τα γούστα μας τα πληρώνουμε), αλλά γιατί δεν ξέρω τι να πάρω και τι να το κάνω. Ασφαλώς κυκλοφορούν αξιολογότατα παιχνίδια. Με ποιο κριτήριο όμως να επιλέξω κάποιο από αυτά, όταν με την αγορά ενός τίτλου μπλέκω σε έναν κυκεώνα από bugs, patches, drivers, add-ons, updates, Χριστούγεννα, κόλπα, ενώ ταυτόχρονα ανακοινώνεται η συνέχεια της ήδη επιτυχημένης σειράς; Και ποιος πιστοποίησε την επιτυχία της; **Νιώθω σαν πρόβατο που το σαλαγάει ο τσέλιγκας.** Η παρουσίαση των παιχνιδιών γίνεται με μία όσο το δυνατόν περιληπτικότερη περιγραφή ως προς το περιεχόμενό τους, ενώ διατυμπανίζονται με κομπασμό χιλιάδες και μύρια από frames, textures και όλ' αυτά, ενώ μεν είναι αναπόσπαστο και υπολογίσιμο κομμάτι ενός game, όπως και να το κάνουμε είναι το "περιτύλιγμα".

Και έστω. Είμαι που είμαι πρόβατο. Μη με κοροϊδεύετε κι από πάνω. Εξαντλήστε, κύριοι προγραμματιστές τις δυνατότητες του υπολογιστή μου. Πώς να εξηγήσω το γεγονός ότι στον ίδιο υπολογιστή έπαιξα από Jack Nicklaus 4 μέχρι GP 500; Προέβλεψα πριν από τρία χρόνια τις απαιτήσεις των σημερινών προγραμμάτων; Και ποιος τις καθορίζει αυτές; Το "memory full" για σας σημαίνει αδυναμία του υπολογιστή; Οχι του προγραμματιστή; Σε ένα standard hardware τι θα κάνατε; Η είστε ανίδεοι ή εξαναγκάζετε σκοπίμως τον κόσμο να βάζει κάθε τρεις και λίγο το χέρι στην τσέπη. Εάν θέλετε τη γνώμη μου, συμβαίνουν και τα δύο. Κι ακόμα η τακτική αυτή δεν έχει καμία σχέση με τη "μισητή" πειρατεία; Καμία σχέση με την κυκλοφορία στην αγορά ανέτοιμων τίτλων; Καμία σχέση με το λειτουργικό σε συνέχειες;

Φίλοι μου, εξαναγκαζόμενος από τέτοιες καταστάσεις και μέχρι να ξεκαθαρίσει το τοπίο γύρω από το home computing, μένω απλός παρατηρητής των εξελίξεων. Να το πω πιο απλά μπας και γίνω αντιληπτός, από μένα δεν βλέπουν φράγκο. Ο "μονόδρομος" του Internet και η κατάφορη πίεση της ποσότητας προς την ποιότητα όλων σχεδόν των νέων τίτλων μού προκαλούν αναγούλα, φαγούρα και τάσεις εμετού. Δεν σταματώ, βέβαια - και σε πείσμα όλων αυτών που στο όνομα της "εξέλιξης" (που ανάθεμα κι αν γνωρίζουν τη διαφορά μεταξύ εξέλιξης και προόδου) θέλουν να "αναβαθμίσουν" σύγχρονα είδη τέχνης, όπως η δημιουργία μέσω υπολογιστών, σε ηλεκτρονικό εμπόριο και δείκτη Nasdaq- να ασχολούμαι με τα games. Μέσα στις δεκάδες (να μην πω εκατοντάδες) παιχνίδια που έχω παίξει όλ' αυτά τα χρόνια, υπάρχουν πολλά που έχω νοσταλγήσει. Για παράδειγμα, τελείωσα πρόσφατα το Eye of Beholder II (κάτι που δεν κατάφερα μετά από δύο προσπάθειες στην Amiga) και έπεται το EOB III, το οποίο μάλιστα δεν κυκλοφόρησε στον τότε υπολογιστή μου, οπότε δεν το έχω καν δει. Για τη συνέχεια έχω τη σειρά Quest for Glory από την οποία έχω παίξει τα 3/5. Εξάλλου, συμπεραίνοντας από την απήχηση που έχουν οι emulators στους χρήστες, πολλοί έχουν παραπλήσιες με τις δικές μου απόψεις.

Φίλοι μου, δυστυχώς η επιστολή έχει πάρει διαστάσεις νουβέλας. Οταν ξεκίνησα να γράφω, ήθελα μόνο να σας μεταφέρω τη λύπη μου για την κατάντια ενός μαγικού κόσμου που βρώμισε από ατάλαντους χαρτογιακάδες και κολλαριστά δολάρια. Μετά από δύο μέρες πληκτρολόγησης, βλέπω ότι δεν κατάφερα να γράψω ούτε ένα αρκετό ποσοστό από αυτά που θα ήθελα. Δεν βαριέσαι. Κι εσείς μου έχετε γεμίσει μισή βιβλιοθήκη με τα γραφόμενά σας, κι όμως όλο παραπονιέστε για την ανεπάρκεια του χώρου. Δεν θέλω να καταφύγω σε συναισθηματισμούς για να εκφράσω τι νιώθω από την επαφή αυτή που είχα μαζί σας. Θέλω μόνο να πιστέψετε ότι για πολλούς από εσάς το "φίλοι μου" το εννοώ. (Οι υπόλοιποι θα γίνουν εν καιρώ). Και ποιος ξέρει, μετά από καμιά δεκαριά χρονάκια μπορεί να τα ξαναπούμε.

Σε περίπτωση που (ελλείψει ύλης, ή προστιθεμένου ενθέτου, ή έκτακτης έκδοσης, ή αυτοκτονίας του αρχισυντάκτη ή Γενικής Επιστρατεύσεως) δημοσιευθεί μέρος του κειμένου αυτού, θα ήθελα να συμπεριληφθούν τα παρακάτω:

Ευχαριστώ τους: Χρήστο Χαραλαμπόπουλο, Αντώνη Πανούτσο, Ανδρέα Τσουρινάκη, Ηλία Μπαζίνα για τη συμβολή ιδεών.

Εξέλιξη είναι το Αγνωστο που μας φέρνει ο Χρόνος. Πρόοδος είναι η σοφία μας να ωφεληθούμε απ' αυτό. (Fast Zef)

Κολυβάς Ζαφείρης
Οικοδόμος"

Ζαφείρη, τι να πούμε τι; Τα είπες όλα εσύ, αγόρι μου, πέρα από κάθε αμφισβήτηση. Αν είπες κάπου ψέματα είναι σε εκείνο το "λίγες αράδες απομένουν" (άσ'τα, μεγάλε, κάηκες!). Σε όσα αφορούν τον Ανδρέα Τσουρινάκη, θα λάβεις προσωπική επιστολή από τον ίδιο. Ακόμα μία ένσταση: Εκεί που μας γράφεις (στο προηγούμενο τεύχος) πως το μόνο που κάνουμε για την πειρατεία είναι ευχολόγια προς τους χρήστες και αφορισμούς στους πωλητές. Ισα-ίσα, που είμαστε ΟΙ ΜΟΝΟΙ (το τονίζω αυτό) που έχουμε παρουσιάσει σημαντικά και -θέλω να ελπίζω- πειστικά και ουσιώδη επιχειρήματα εναντίον της πειρατείας, τόσο από τη στήλη αυτή όσο και από την "Αλληλογραφία", και μάλιστα σε ένα μεγάλο βάθος χρόνου.

Για τα υπόλοιπα, προσυπογράφουμε. Και, αν σε φέρει ο δρόμος σου βορειότερα, πέρνα μια βόλτα από τα γραφεία για να γνωριστούμε κι από κοντά. Ως καλός οικοδόμος, να είσαι σίγουρος πως έβαλες κάτι παραπάνω από ένα λιθαράκι στα θεμέλια του κτιρίου που ονομάζεται Αλήθεια, και το οποίο τελευταία δείχνει να ενδιαφέρει περισσότερο αυτούς που είναι ειδικοί όχι στο κτίσιμο, αλλά στην κατεδάφιση! PC







μεταξύ μας

ΜΠΡΟΣΤΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΟΥ

Αχ, μερικοί έχουν το κοκκαλάκι της νυχτερίδας... Οταν εμείς φλερτάραμε τους 486, αυτοί είχαν ήδη Pentium II. Ατιμη τύχη!

Ολη η συνωμοσία της INTergrated ELectronics (της Intel δηλαδή), τώρα αποκαλύπτεται! Σύμφωνα με... όχι και τόσο έγκυρες πηγές, ο επεξεργαστής Pentium II είχε κυκλοφορήσει από το 1993 και μας το έκρυβαν! Μας άφηναν να αναλωνόμαστε σε ρομάντζα με τους απλησίαστους, τότε, 486DX και Pentium στα 66MHz, ενώ αυτοί είχαν ήδη διαθέσει σε ορισμένους "υμετέρους" τους Pentium II στα και-γω-δεν-ξέρω-πόσα MHz. Αυτό αποκαλύπτει η εμπιστευτική επιστολή του αναγνώστη Lothar the Necromancer, η οποία αναμένεται να ταράξει τα, ήδη ταραγμένα, νερά της αγοράς πληροφορικής. Μετά τη δημοσίευση της επιστολής, περιμένω ότι η Intel θα φλομώσει στις μηνύσεις...

"Hail Master (πού θα μου πας, κάποτε θα μάθω ποιος είσαι).
Σου γράφω για κάτι που με έκανε να αναρωτιέμαι, άδικα μάλλον. Προχθές πήγα με μια φίλη για να δούμε για ένα PC που θα τη βοηθούσε σε κάτι μαθήματα που κάνει σε ένα ΤΕΙ. Δεν ψάχναμε για κάποιο μεγαθήριο, αλλά για κάτι μικρό, ώστε να τραβάει Word, Excel, Pascal. Πάμε σε μία αλυσίδα καταστημάτων (όνομα δεν λέω γιατί δεν κάνω καταγγελία, αλλά σχόλιο) και εκεί ο πωλητής μας προτείνει έναν Celeron στα 667MHz. Εγώ λέω να βάλουμε Duron στα 700MHz, που θα έβγαινε και αρκετά πιο οικονομικός για να πάρει π.χ. μια καλύτερη οθόνη. Βέβαια, ο τεχνικός φέρνει τις αντιρρήσεις του, αρχίζει να θάβει κανονικά την AMD, μία εταιρεία που αντιγράφει την Intel (πάλι καλά που δεν ζήτησε και πνευματικά δικαιώματα), ότι δεν υποστηρίζεται από mainboards (πώς γίνεται αυτό όταν υπάρχουν mainboards αποκλειστικά για AMD;) κ.λπ. Τίποτα περίεργο μέχρι εδώ, μέχρι που φτάνει σε ένα σημείο που αρχίζει να εξυμνεί την Intel για τα καλής ποιότητας υλικά της και λέει πως εδώ και 10 χρόνια (μετά το ανασκεύασε στα 7) έχει τον PII 200MHz του και δουλεύει ρολόι. Φυσικό είναι να σαστίσω εγώ για λίγο και να αρχίσω να μετράω χρόνια. Το μέτρησα, το ξαναμέτρησα, αλλά εμένα μου έβγαιναν 3 τα χρόνια που κυκλοφορούν οι PII. Τον ρωτάω, λοιπόν, και εγώ πώς γινόταν αυτός να έχει PII, όταν όλοι ονειρεύονταν το μεγαθήριο 486 ή ακόμα και 386, και αυτός λέει μην το ψάχνεις, εγώ πριν από 7 χρόνια (η ανασκευή που λέγαμε) είχα PII 200MHz. Δεν άλλαζε και γνώμη. Τελικά, μήπως οι PII κυκλοφόρησαν πριν από 7 χρόνια και εγώ είχα πιαστεί κορόιδο πριν από 3 που τον πήρα για καινούριο τον PII 300MHz μου;
Mentally Yours,
Lothar the Necromancer

P.S.: Δεν το γράφω για δημοσίευση ή τίποτα τέτοιο, απλώς θέλω μία 3η γνώμη.
P.S. 2: Τρομερό το "Ανέκδοτο, ίσως...". Και να μην είναι πραγματικό (που και εγώ αυτό πιστεύω) έχει πολύ γέλιο. Ωχ, ένα μπαμ από την οθόνη μου, πάω στο autoexec.bat για να βάλω τη monitor.nofireworks.com..."

Φίλε Lothar, αν πίστεψες έστω και για μια στιγμή ότι δεν θα δημοσίευα αυτή την τρομερή αποκάλυψη της συνωμοσίας, η οποία αφορά σε όλους τους αναγνώστες, τότε μάλλον δεν με ξέρεις καλά :-).
Είναι προφανές, νομίζω, και για να αφήσουμε τα αστεία, ότι βρισκόμαστε μπροστά σε άλλη μία περίπτωση αδαούς ή, το πολύ, ελλιπώς ενημερωμένου πωλητή υπολογιστών, ο οποίος προσπαθεί να πουλήσει "μούρη" σε μουράτους (με όχι μεγάλη επιτυχία ομολογουμένως).
Για την ιστορία, ο Pentium II ανακοινώθηκε επισήμως από την Intel στις 7 Μαΐου 1997, τρία μόλις χρόνια πριν. Επιπλέον, ο επεξεργαστής ουδέποτε κυκλοφόρησε στην ποταπή συχνότητα των 200MHz, καθώς το βασικό μοντέλο του, εν έτει 1997, κυκλοφόρησε στα 233MHz. Η Intel, τότε, είχε βγάλει τρεις εκδόσεις, στα 233, 266 και 300MHz, από τις οποίες περιττό να πούμε ότι γνώρισε μεγάλη επιτυχία η τελευταία (αν και τότε ήταν πανάκριβη). Κατά συνέπεια, φίλε Lothar, στην αριθμητική είσαι καλός...
Τώρα, θα μου πείτε, μπορεί ο άνθρωπος (ο πωλητής) να θυμόταν τον παλιό του Pentium, ο οποίος πράγματι κυκλοφόρησε επτά χρόνια πριν (ανακοινώθηκε επίσημα στη CeBit 93, τον Μάρτιο δηλαδή αν θυμάμαι καλά - άντε Απρίλη). Αλλά και έτσι να είναι τα πράγματα, τα 200MHz ήταν όνειρο θερινής νυκτός, καθώς τα πρώτα μοντέλα που ανακοινώθηκαν τότε ήταν στα 66 (ναι, εξήντα έξι) MHz. Και, στο φινάλε, αν δεν ξέρει τι υπολογιστή έχει στο σπίτι του, τότε πιθανότατα ΔΕΝ τον έχει και λέει λόγια μόνο και μόνο για εντυπωσιασμό.
Οσον αφορά στον Duron της AMD, ξέρω πολλούς που πίνουν νερό στ' όνομά του. Από επιδόσεις δεν συγκρίνεται με τον Celeron (μπορώ να ισχυριστώ, χωρίς να φάω πολύ ξύλο, ότι αγγίζει αυτές του PIII), ενώ προσωπικά δεν έχω ακούσει από έγκυρες πηγές για προβλήματα κατά τη χρήση του. Κάποιοι γνωστοί μού λένε για κολλήματα σε βαριές εφαρμογές, όπως AutoCAD ή/και 3D Studio, Lightwave και τέτοια. Δεν κατατάσσω τους ανθρώπους αυτούς στις "έγκυρες πηγές", διότι δεν γνωρίζω κατά πόσον τα προγράμματα αυτά τα έχουν original - φοιτητές είναι οι άνθρωποι, δεν νομίζω ότι έχουν την απαιτούμενη οικονομική επιφάνεια...

P.S. 1: Πρόσεχε το monitor.nofireworks.com, διότι έχω ακούσει ότι στους υπολογιστές Pentium II που δεν έχουν mainboards της ASUS και βρίσκονται σε διαμερίσματα άνω των τριών δωματίων σε χώρες της Μεσογείου και της Νότιας Αφρικής, δημιουργεί conflict με το ψυγείο και κάνει τους φούρνους μικροκυμάτων να ρεύονται...
P.S. 2: Γερμανιστί το "Hail" γράφεται "Heil". Ετσι, για την ιστορία (και αυτό!).

ΠΟΝΗΡΟΥΛΗΔΕΣ...

Τι τα θες... Στελέχη ή μη, οι άντρες θα είναι πάντα άντρες. Αυτό μας έλειπε δα.

Τα παρακάτω γραφόμενα είναι ολίγον σόκιν, για το λόγο αυτόν παρακαλώ τους ανηλίκους κατά το νόμο να προσπεράσουν πάραυτα (ναι, αμέ, πώς το θες; Ξέρω, ξέρω... Για το λόγο αυτόν κι εγώ δεν θα τα πω χύμα και τσουβαλάτα, αλλά καλυμμένα και αγνώριστα).
Προσφάτως λοιπόν, πραγματοποιήθηκε σε κεντρικό ξενοδοχείο μια πολύ χάι παρουσίαση, στην οποία παραβρέθηκαν υψηλόβαθμα (αλλά και μερικά όχι-και-τόσο υψηλόβαθμα) στελέχη της ελληνικής αγοράς πληροφορικής. Ολοι γραβατωμένοι και σοβαροί, με ύφος και τουπέ εξέχουσας προσωπικότητας, αντάλλασσαν απόψεις σχετικά με το παρόν και το μέλλον του κλάδου, πολλοί δε από αυτούς ήταν έτοιμοι να αναπροσαρμόσουν τη στρατηγική της επιχείρησης (την οποία αντιπροσώπευαν) σύμφωνα με τις νέες e-υκαιρίες που διαφαίνονται στον πληροφορικό ορίζοντα.
Περιττό να επισημάνουμε ότι η πλειονότητα των παρευρισκομένων στην εν λόγω παρουσίαση ήταν γένους αρσενικού. Το αντίθετο θα μας εξέπληττε άλλωστε.
Η παρουσίαση ήταν προγραμματισμένη να "σχολάσει" κατά τις 10:00 το βράδυ, ωστόσο λόγω της σπουδαιότητας των θεμάτων και του

έντονου ενδιαφέροντος των παρευρισκομένων, η προγραμματισμένη συζήτηση που ακολούθησε την παρουσίαση τράβηξε σε μάκρος. Φτάσανε μεσάνυχτα και ακόμα υπήρχαν ερωτήσεις, ενώ το ενδιαφέρον παρέμενε αμείωτο. Ο συντονιστής της συζήτησης, φανερά ταλαιπωρημένος και εν μέσω χασμουρητών, υποσχέθηκε ότι θα ξανανταμώσουν κι έτσι όλα τα στελέχη κίνησαν για το δρόμο της επιστροφής.
Ολα τα στελέχη; Ολα; Οχι, απ' ό,τι φαίνεται, όχι. Διότι ορισμένα από αυτά, τα οποία εκπροσωπούσαν τρεις εταιρείες (δύο πολύ μεγάλες, μία μεσαίου μεγέθους), εθεάθησαν από έναν γείτονα και φίλο κομπιουτερά, γνωστό για τις προτιμήσεις του σε floor shows (sic), σε ένα μαγαζί όχι και τόσο αντιπροσωπευτικό του image οποιουδήποτε στελέχους πληροφορικής (if you know what I mean).
Μετά τα πρώτα δυοτριατεσσεραπέντε ποτάκια, δύο εκ των στελεχών προχώρησαν σε πιο σοβαρές, υψηλού επιπέδου, συνομιλίες με εξέχοντα στελέχη του μαγαζιού, τα οποία διέθεταν εξαιρετικά γραφικά υψηλής ευκρίνειας και "εκπληκτικές ρουτίνες κίνησης" (το τελευταίο είναι κλεμμένο από κάποιο ευθυμογράφημα), προς μεγάλη στεναχώρια του φίλου μου ο οποίος, ως συνήθως, ήταν μπατίρης (πού πας, ρε κακομοίρη, "με δίχως φράγκο μες την τσέπη"; Εεεε;). Μάλιστα, όπως μου εκμυστηρεύθηκε τυφλωμένος από τη ζήλια ο γείτονάς μου, λόγω έλλειψης διαθέσιμων καθισμάτων (υποθέτω), τα στελέχη του μαγαζιού στριμώχθηκαν με τα στελέχη πληροφορικής, με αποτέλεσμα να βολευτούν όλοι στα μισά καθίσματα. Πάντα το 'λεγα εγώ: χίλιοι καλοί χωράνε...

ΚΟΥΙΖ

Υπερ-εταιρεία (για τα ελληνικά μεγέθη) ζητά προσφορές για σύνδεση στο Internet. Ολοι οι ενδιαφερόμενοι σπεύδουν να απαντήσουν, πλην ενός. Ποιανού;

Ενας εκ των αξιοτίμων (πολλά τα έτη του κ.λπ. κ.λπ.) πραγματοποίησε πρόσφατα ένα ταξιδάκι στο εξωτερικό - όχι για τουρισμό, για επαγγελματικούς λόγους (έτσι λέει ο ίδιος δηλαδή, τώρα αν τον πιστεύουμε ή όχι είναι δικό μας θέμα). Εκεί συνάντησε τον IT manager (δηλ. διευθυντή μηχανογράφησης) μιας γνωστής εταιρείας πετρελαιοειδών που δραστηριοποιείται στην Ελλάδα, έναν καθ' όλα συμπαθέστατο και συζητήσιμο τύπο, πολύ άνετο και απαλλαγμένο από κάθε μορφής "ύφος" και τουπέ. Εκεί λοιπόν που μιλούσαν περί ανέμων και υδάτων, η συζήτηση φτάνει στο Internet και τα διάφορα προβλήματα που υπάρχουν στην Ελλάδα: ακριβή χρέωση, αργές γραμμές, ολιγοπώλιο και τα γνωστά. Σε κάποια στιγμή λέει ο manager του αξιοτίμου ότι πριν από λίγους μήνες είχε ζητήσει από όλους τους μεγάλους ISPs μια προσφορά για μόνιμη σύνδεση της εταιρείας του με το Internet με γραμμή 256K ή 512K (μάλιστα ζήτησε true bandwidth, αν δεν απατώμαι, αλλά αυτό δεν είναι σίγουρο, οπότε μην το δέσετε και κόμπο). Ε, όπως μπορείτε να φανταστείτε, όλοι έσπευσαν να υποβάλουν προσφορές, ακολουθώντας τις, όχι και τόσο συνήθεις "επείγουσες διαδικασίες". Ολοι, πλην ενός. Ενός από τους μεγαλύτερους ISPs της χώρας, ο οποίος απ' ό,τι φαίνεται είναι υπεράνω χρημάτων - τι στο καλό, έχει άλλες πηγές που τον τροφοδοτούν; Το αστείο είναι ότι ο manager τους πήρε και τηλέφωνο (αλίμονο, δηλαδή, να σε παρακαλάει ο πελάτης για να σου δώσει λεφτά, αυτό μόνο στο Δημόσιο γίνεται!) για να δει πού βρίσκεται η προσφορά που περίμενε. Ας μην αναφέρω το πνεύμα της απάντησής τους...
Με τόσα hints που έχω δώσει στις λίγες αυτές γραμμές κειμένου, δεν θα είναι δύσκολο να λύσετε αυτό το μικρό κουίζ...

ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ



ΕΙΣ ΜΝΗΜΗΝ

Απευθύνομαι μόνον σε παλιούς: Δείτε στο εξώφυλλο τον αριθμό του τεύχους και πείτε μου αν σας θυμίζει κάτι...

Αν δεν σας θυμίζει, τότε δύο τινά μπορεί να συμβαίνουν: ή είστε αμετανόητος PC-άς ή δεν έχετε καλή μνήμη. Στο τεύχος 133, το θρυλικό περιοδικό "Pixel" είχε στο εξώφυλλό του ένα μακάβριο μήνυμα: "Game Over. Τελευταίο τεύχος, 133ο και φαρμακερό!" Μία μεγάλη σελίδα στην ιστορία της ελληνικής αγοράς υπολογιστών έκλεισε, ουσιαστικά, εκείνη ακριβώς τη στιγμή. Το "Pixel", ένα από τα πιο επιτυχημένα περιοδικά υπολογιστών, που γαλούχησε γενιές ολόκληρες κομπιουτεράδων στα δεκατρία χρόνια κυκλοφορίας του, που αγαπήθηκε πραγματικά από χιλιάδες αναγνώστες, άφηνε την τελευταία του πνοή. Οντας σε μια έντονη συναισθηματική φόρτιση, κάποιος από τα τελευταία στελέχη του "Pixel" είχε επέμβει, άγνωστο ακόμα πώς, στη βινιέτα της στήλης των αγγελιών, γράφοντας με πολύ μικρά γράμματα "The game is never over". Η φράση αυτή δεν μπορεί παρά να μου φέρει στο μυαλό τον Κωνσταντίνο τον Παλαιολόγο με το (με την πολύ ευρεία έννοια) αντίστοιχο: "Πάλι με χρόνους με καιρούς, πάλι δικά μας θα 'ναι". Το ξέρω ο παραλληλισμός αυτός ίσως φανεί σε πολλούς ατόπημα, έως και βλασφημία, αλλά αυτό μου θύμισε. Τι να κάνω; Να το καταπνίξω; Ο συναισθηματικός αυτός συνεργάτης του "Pixel", τελικά, αποδείχθηκε προφητικός μέχρι ενός σημείου. Το περιοδικό "Pixel" προσπάθησε πράγματι να αναγεννηθεί από τις στάχτες του εν έτει 1997 με τον τίτλο "Pixel NG" (Next Generation, για να δηλώσει τη νέα "εποχή"), συνεχίζοντας μάλιστα την αρίθμηση των τευχών του από εκεί όπου σταμάτησε το προηγούμενο. Ωστόσο, δεν κατάφερε να ορθοποδήσει, καθώς η σχετική αγορά είχε αλλάξει σε τρομερό βαθμό, ενώ το "Pixel" "είχε χάσει επεισόδια". Ετσι, η υπόθεση "Pixel" έκλεισε οριστικά ένα χρόνο αργότερα.
Εις μνήμην του "Pixel", λοιπόν, όσοι πιστοί ας κρατήσουν μία ώρα αδιάκοπου gaming στον υπολογιστή τους...

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

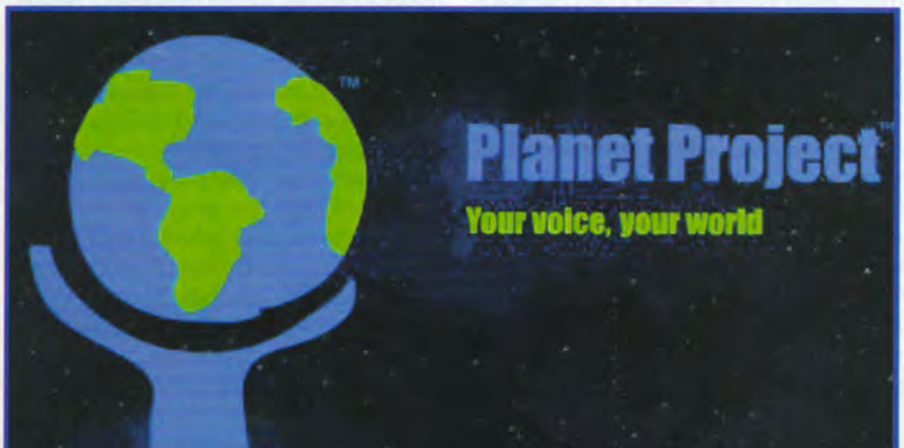
ΚΟΙΝΗ ΓΝΩΜΗ

Πόσο "κοινή" είναι;

Με αφορμή την ολοκλήρωση της πρώτης παγκόσμιας δημοσκόπησης Planet Project, καθώς και των αμερικανικών εκλογών, οι οποίες ακόμη δεν έχουν καταφέρει να αναδείξουν το νέο πρόεδρο και πλανητάρχη, διατυπώνουμε κάποιες σκέψεις γύρω από τα γκάλοπ, τις δημοσκοπήσεις και την "κοινή γνώμη". Μπορεί άραγε να μετρηθεί με στατιστικά στοιχεία και ποσοστά η ανθρωπότητα;

Ολοκληρώθηκε (στις 18 Νοεμβρίου) το Planet Project (www.planetproject.com), η παγκόσμια δημοσκόπηση για την οποία γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος. Η υλοποίηση της ιδέας ήταν αρκετά καλή και ικανοποιητική, καθώς ο χρήστης μπορούσε πολύ εύκολα να συμμετάσχει στη διαδικασία και να απαντήσει στις διάφορες ερωτήσεις. Τα πρώτα αποτελέσματα είχαν ήδη αρχίσει να δημοσιεύονται όταν γράφονταν αυτές οι γραμμές και φαντάζομαι ότι αν επισκεφτείτε το site, θα βρείτε πολλές περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα αποτελέσματα του γκάλοπ αυτού.

Οι ερωτήσεις ήταν χωρισμένες σε ενότητες και ήταν όλες "κλειστές" (multiple choice), δηλαδή υπήρχαν συγκεκριμένες απαντήσεις που μπορούσατε να επιλέξετε, ενώ δεν υπήρχε η δυνατότητα (για ευνόητους λόγους στατιστικής ανάλυσης των αποτελεσμάτων) να γράψετε τη δική σας απάντηση, όπως θα θέλατε και όπως θα νιώθατε. Πολύ καλό στοιχείο ήταν η συγκριτική ανάλυση των αποτελεσμάτων: Μόλις ολοκληρώνατε τις ερωτήσεις κάποιας ενότητας, μπορούσατε να δείτε τα αποτελέσματα των απαντήσεών σας εν συγκρίσει με το μέσο όρο κι έπειτα - αν το επιθυμούσατε - να επιλέξετε εσείς τα συγκριτικά που σας ενδιαφέρουν. Για κάθε ερώτηση μπορούσατε να δείτε τι απαντήσεις έχουν δώσει οι συμμετέχοντες σε οποιοδήποτε μέρος του πλανήτη και έτσι να ανακαλύψετε τι πάνω-κάτω σκέφτονται οι άνθρωποι σε άγνωστες περιοχές.



Αν και υπήρχαν προβλήματα σχετικά με το ποιοι και πόσοι συμμετείχαν στη δημοσκόπηση, καθώς και για το αν ήταν αντιπροσωπευτικό το δείγμα, εντούτοις είναι μία καλή ευκαιρία να δείτε κάποιες γενικές απόψεις, συνήθειες και έθιμα που ισχύουν σε άλλες χώρες και λαούς, οι οποίοι δεν έχουν καμία σχέση με τη Δύση και το δυτικό πολιτισμό που γνωρίζουμε από την Ελλάδα και την Ευρώπη. Για παράδειγμα, σε μία από τις πρώτες ανακοινώσεις της δημοσκόπησης αναφέρεται ότι σημαντικές διαφορές παρατηρούνται ανάμεσα στους Κινέζους (τον πολυπληθέστερο λαό στον πλανήτη) και τους Δυτικούς. Πιο συγκεκριμένα, φαίνεται ότι οι Κινέζοι δεν δίνουν τόση σημασία στην εξωτερική εμφάνιση και στην εικόνα του σώματος όση οι Δυτικοί, ενώ από την άλλη πιστεύουν σε πολύ μεγαλύτερα ποσοστά (80%) πως η λογική της εκδίκησης, το "οφθαλμόν αντί οφθαλμού", είναι δικαιολογημένη και θα την εφάρμοζαν στη ζωή τους. Πάντως, θα έλεγα ότι η ανακοίνωση απλώς των στατιστικών αποτελεσμάτων δεν μας επιτρέπει να δούμε το "γιατί" συμβαίνουν αυτά και γιατί υπάρχουν τέτοιες απόψεις και μάλιστα τόσο διαφορετικές. Δεν αναφέρει δηλαδή η έρευνα το φιλοσοφικό και ιστορικό υπόβαθρο της διαμόρφωσης του κινεζικού και του δυτικού πολιτισμού στους αιώνες που έχουν περάσει και έχουν "κατασκευάσει" αυτό που γνωρίζουμε σήμερα, τόσο για τους εαυτούς μας όσο και για τους άλλους. Αν και είναι πολύ ενδιαφέρον να μάθουμε τι πιστεύουν οι Κινέζοι για διάφορα θέματα, θα ήταν εξίσου ενημερωτικό να γνωρίζαμε και κάποιες άλλες παραμέτρους σχετικά με τον πολιτισμό, τη θρησκεία και την ιστορία τους, οι οποίες θα μας βοηθούσαν να κατανοήσουμε καλύτερα ποιοι είναι.

Θα ήθελα στο σημείο αυτό να επισημάνω κάποια ζητήματα που προκύπτουν όταν κάποιος ασχολείται με τις δημοσκοπήσεις και τα γκάλοπ, καθώς και με την έννοια της "κοινής γνώμης" γενικά. Πρώτα απ' όλα, οι "κλειστές απαντήσεις" είναι ένα από τα πιο σημαντικά προβλήματα των δημοσκοπήσεων αυτού του τύπου. Οταν κάποιος απαντάει με "ναι" ή "όχι" σε μία ερώτηση, πολλές φορές εννοεί κάτι περισσότερο από αυτό το απλό "ναι" ή "όχι". Θα μπορούσε να εννοεί: "ναι, αλλά υπάρχει και αυτή η σκέψη που με κάνει να πιστεύω το τάδε" ή ίσως το "ναι" ή το "όχι" να ισοδυναμεί με το "εξαρτάται". Πόσες φορές στη ζωή σας δεν έχετε απαντήσει με ένα "εξαρτάται από τις συγκεκριμένες συνθήκες";

Ο Γάλλος φιλόσοφος Πιερ Μπουρντιέ, στο άρθρο του "Η κοινή γνώμη δεν υπάρχει" (περιέχεται στο βιβλίο "Κείμενα Κοινωνιολογίας", εκδόσεις Δελφίνι, 1994) αναφέρεται με περιεκτικό και κριτικό τρόπο στα γκάλοπ, τις δημοσκοπήσεις και τις μετρήσεις της κοινής γνώμης, στο όνομα της οποίας άλλωστε "ορκίζονται" οι απανταχού τηλεοπτικοί σταρ, οι οποίοι διαφημίζουν την "αγνότητά" τους λέγοντας ότι "αντιπροσωπεύουν" την κοινή γνώμη (λες και τη γνωρίζουν αυτή τη μυστηριώδη κυρία Κοινή Γνώμη και τους έχει αποκαλύψει όλα τα μυστικά της). Ως εκπρόσωποί της λυσσομανούν και φωνάζουν όσο πιο δυνατά - και υποκριτικά - μπορούν οι Ευαγγελάτοι και οι Χατζηνικολάου της τηλεόρασης, με μόνο στόχο φυσικά τα νούμερα της τηλεθέασης και όχι το καλό του κοινού, το οποίο -υποτίθεται ότι- διαμορφώνει αυτήν την "κοινή γνώμη". "Η κοινή γνώμη είναι μαζί μας" διατυμπανίζουν οι τηλεοπτικοί "καθοδηγητές" και, φυσικά, οι πολιτικοί που ασθμαίνοντας προσπαθούν να ακολουθήσουν τις εξελίξεις και να μιμηθούν τον τηλεοπτικό λόγο. Οπως λέει και ο Μπουρντιέ: "η έρευνα γνώμης έχει ως αποτέλεσμα να σχηματίσει την ιδέα ότι υπάρχει μία ομόφωνη κοινή γνώμη, συνεπώς να νομιμοποιήσει μια πολιτική και να ισχυροποιήσει τις σχέσεις δύναμης που τη θεμελιώνουν ή την καθιστούν δυνατή".

Ο Γάλλος κοινωνιολόγος αμφισβητεί βασικές αρχές που διέπουν τις δημοσκοπήσεις και θεωρούνται αυτονόητες. Δεν δέχεται, καταρχήν, ότι ο καθένας έχει διαμορφώσει μια γνώμη για κάθε ζήτημα και για οποιαδήποτε ερώτηση διαθέτει μία απάντηση για την οποία μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνος. Με άλλα λόγια, στο Planet Project υπήρχαν ερωτήσεις τις οποίες δεν είχα σκεφτεί - διότι δεν είχα την απαραίτητη προσωπική εμπειρία που θα με ανάγκαζε να τις έχω σκεφτεί εκ των προτέρων και να έχω δώσει αντίστοιχες απαντήσεις - και ως εκ τούτου οι απαντήσεις που έδωσα ήταν περισσότερο αυτό που σκέφτηκα εκείνη τη στιγμή, χωρίς περαιτέρω ψάξιμο και σκέψη. Το γεγονός ότι έπρεπε να δώσω κάποια από τις προεπιλεγμένες απαντήσεις και μάλιστα χωρίς να έχω τη δυνατότητα να τις προσπεράσω, με ανάγκασε να απαντήσω κάτι γρήγορα και χωρίς πολλή σκέψη, μόνο και μόνο για να ολοκληρώσω την έρευνα. Η αξιοπιστία, λοιπόν, των απαντήσεών μου στις συγκεκριμένες ερωτήσεις αμφισβητείται. "Μία από τις πιο ολέθριες επιπτώσεις της έρευνας γνώμης", τονίζει ο Μπουρντιέ, "συνίσταται ακριβώς στο να καλούνται τα άτομα να απαντούν σε ερωτήσεις για τις οποίες δεν διερωτώνται."

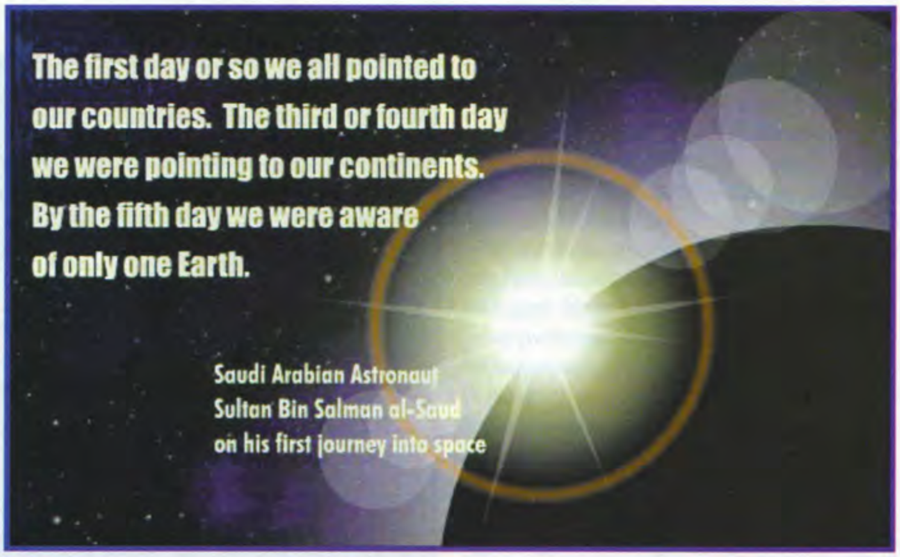


Επίσης, μία πολύ σπουδαία παράμετρος είναι η μέθοδος που ακολουθείται για τη σύνταξη όχι μόνο των ερωτήσεων αλλά και της ίδιας της δημοσκόπησης. Εκείνοι που κατασκευάζουν ένα ερωτηματολόγιο κάνουν συνεχώς επιλογές για το ποιες ερωτήσεις θα τεθούν και ποιες θα παραλειφθούν. Οι επιλογές αυτές καθορίζουν τη φύση του ερωτηματολογίου και αντικατοπτρίζουν τα προβλήματα που αποφασίζουν οι "ερευνητές" ότι θέλουν να εξετάσουν. Οι ερωτήσεις που τίθενται καταδεικνύουν και τα προβλήματα που θεωρούνται σημαντικά, ακόμη και αν οι ερωτηθέντες δεν συμφωνούν και θα ήθελαν να τονίσουν άλλα προβλήματα που τους απασχολούν. Εξάλλου, δεν πρέπει να ξεχνάμε και τον τρόπο που γίνεται μια ερώτηση για το ίδιο θέμα. Μια ερώτηση ενδέχεται να έχει διαφορετικές ερμηνείες και έτσι είναι πολύ πιθανό (έχει αποδειχτεί από σχετικές έρευνες) ο ερωτώμενος να δίνει μια απάντηση χωρίς να έχει γίνει κατανοητό τι ακριβώς του ζητείται. Μπορεί, λοιπόν, η απάντησή του να μην είναι αυτό που πραγματικά πιστεύει για αυτό που ρωτάει το γκάλοπ.

Ολα τα παραπάνω δείχνουν ότι πρέπει να είμαστε επιφυλακτικοί όταν μιλάμε για την "παγκόσμια κοινή γνώμη" και αναφερόμαστε σε αποτελέσματα δημοσκοπήσεων. Δεν ισχυρίζομαι ότι οι δημοσκοπήσεις δεν έχουν καμία αξία και ότι αποτελούν εξ ολοκλήρου ψευδείς αναπαραστάσεις. Αντιθέτως, περιέχουν στοιχεία που μπορούν να βοηθήσουν στην κατανόηση των κοινωνικών φαινομένων και των πολιτιστικών ιδιαιτεροτήτων των λαών. Οφείλουμε, όμως, να προσέχουμε τις κρίσεις μας και τις απόψεις που διαμορφώνουμε όταν βλέπουμε τα αποτελέσματα μιας δημοσκόπησης, διότι είναι πολύ δύσκολο να χωρέσουμε τις αντιλή-



ψεις και τις απόψεις των ανθρώπων σε απλά ποσοστά και αριθμούς. Αν φτάσουμε στο σημείο να ισχυριστούμε ότι η ανθρωπότητα μπορεί να χωρέσει μέσα σε αριθμούς (και έτσι να αναιρέσουμε όλη την πολυπλοκότητα και την ποικιλία του ανθρώπινου πολιτισμού), είμαστε ένα βήμα από την εφιαλτική κατάργηση της ίδιας μας της φύσης. Της διαφορετικής, αντιφατικής και πολυποίκιλης φύσης μας...



ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ 2000

Αφού μιλάμε για την κοινή γνώμη και τις δημοσκοπήσεις, ας κάνουμε μια μικρή παρένθεση. Οταν πρωτοεμφανίστηκε στην ιστορία της κοινωνικής θεωρίας η έννοιας της κοινής γνώμης, αυτή δεν ήταν ένα στατιστικός δείκτης και δεν μετριόταν με δημοσκοπήσεις και ερωτηματολόγια ή γκάλοπ. Στα τέλη του 19ου αιώνα, οπότε οι πρώτοι κοινωνιολόγοι ασχολήθηκαν με την κοινή γνώμη, ως "κοινή γνώμη" λαμβάνονταν οι άνθρωποι που έβγαιναν στους δρόμους και διεκδικούσαν, διαμαρτύρονταν ή πανηγύριζαν. Η κοινή γνώμη σχεδόν ταυτιζόταν με τα κοινωνικά κινήματα και η έκφρασή της περνούσε μέσα από την πραγματική δράση των ανθρώπων. Δεν υπήρχαν τότε δημοσκοπήσεις και στατιστικά στοιχεία. Αν ο κόσμος έκανε διαδηλώσεις, αυτό ήταν μια ένδειξη της κοινής γνώμης. Οσο μεγαλύτερη η διαδήλωση (υπέρ ή κατά της κυβέρνησης, της πολιτικής κατάστασης κ.λπ.) τόσο μεγαλύτερη και η δυσαρέσκεια ή η συμφωνία της κοινής γνώμης. Κάτι τέτοιο συνέβαινε και στην αρχαία Αθήνα. Η κοινή γνώμη ήταν πραγματικά "κοινή", ήταν η Εκκλησία του Δήμου, στην οποία προσέρχονταν όλοι οι ενήλικοι άνδρες πολίτες και αποφάσιζαν με τα λόγια ("λόγω") για τις τύχες της κοινωνίας τους (της Αθήνας). Οποιος δεν συμμετείχε, δεν αποφάσιζε. Δεν θεωρούνταν κοινή η γνώμη κάποιου από τον καναπέ (ή μάλλον το... ανάκλιντρο) του σπιτιού του.

Βλέποντας και φέτος τον "εορτασμό" της "επετείου" του Πολυτεχνείου, 27 χρόνια μετά την εξέγερση της 17ης Νοέμβρη του 1973, απογοητεύτηκα ακόμη περισσότερο. Οχι μόνο για την απάθεια και την αδιαφορία, όχι μόνο για τη μικρή προσέλευση του κόσμου, όχι μόνο για την αιώνια επανάληψη του ίδιου (τα ίδια συνθήματα, τα ίδια πανό, τα ίδια... σουβλάκια, οι ίδιες φάτσες...), αλλά και διότι αυτό το σύμβολο της ελευθερίας και της πράξης, της ελεύθερης πράξης των ανθρώπων, οι οποίοι για μερικές στιγμές (για μερικές ημέρες) κράτησαν στα χέρια τους τις τύχες της ιστορίας, πάει ολοταχώς να γίνει μία άδεια, κενή και κούφια "επέτειος" που δεν λέει σε κανέναν τίποτα για εκείνη τη ματωμένη εξέγερση. Σκεφτόμουν τι, άραγε, να λένε στα νέα παιδιά, στους μαθητές εκείνη η εξέγερση και εκείνα τα συνθήματα. Τι σημαίνει "παιδεία" και "ελευθερία" για τα σημερινά παιδιά; Αισθάνθηκα ότι οι λέξεις έχουν χάσει το νόημά τους και το Πολυτεχνείο δεν είναι τίποτα παραπάνω από μία σχολική γιορτή. Αισθάνθηκα ότι η γλώσσα μας έχει χάσει τις πιο πολύτιμες λέξεις της: την ΠΡΑΞΗ, την ΑΝΘΡΩΠΙΑ, τη ΛΕΥΤΕΡΙΑ...

Θα ήθελα πολύ να δω εκείνη την παλιά και ξεχασμένη "κοινή γνώμη" να βγαίνει στους δρόμους - χωρίς πανό, χωρίς συνθήματα, χωρίς κόμματα και παρατάξεις. Θα ήθελα το βουβό πλήθος να βγει στους δρόμους και να φωνάξει με τη σιωπή του. Μου φαίνεται, όμως, ότι δεν θα το δω αυτό ακόμη...

PC

ΕΔΩ ΠΡΟΕΔΡΟΣ, ΕΚΕΙ ΠΡΟΕΔΡΟΣ, ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ;

Οταν έγραφα αυτό το άρθρο, οι αντεγκλήσεις, οι διαφωνίες και οι διαμάχες συνεχίζονταν μεταξύ των δύο (διασκεδαστικών κατά τη γνώμη μου) υποψήφιων... πλανηταρχών του επόμενου αιώνα. Η καταμέτρηση στη Φλόριντα (θα κρίνει και τον 43ο πρόεδρο των ΗΠΑ) φαντάζομαι ότι θα συνεχίζεται ακόμη, αφού η κλασική, "χειροκίνητη" καταμέτρηση είναι η τελευταία μέθοδος για να ανακαλύψουμε, τελικά, ποιος θα κερδίσει τους εκλέκτορες αυτής της πολιτείας - και συνεπώς και την προεδρία. Αν και θέλω πολύ να σχολιάσω την εικόνα και το ποιόν των δύο υποψηφίων, θα το αφήσω προς το παρόν, γιατί είναι σίγουρο ότι θα κοπεί στη λογοκρισία...

Το σημαντικό είναι ότι, σύμφωνα με αναλυτές, αν η ψηφοφορία είχε γίνει με ηλεκτρονικό τρόπο (μέσω Internet, για παράδειγμα) θα είχαν αποφευχθεί τα προβλήματα, αφού η καταμέτρηση θα ήταν πιο γρήγορη, πιο έγκυρη και πιο αξιόπιστη. Αν είδατε πώς ήταν φτιαγμένα τα ψηφοδέλτια, θα καταλάβατε γιατί πολλοί ψηφοφόροι έκαναν λάθος και ψήφισαν διαφορετικό υποψήφιο και όχι αυτόν που ήθελαν. Οι ψηφοφόροι έπρεπε να τρυπήσουν μία μικρή κουκκίδα δίπλα στο όνομα του υποψηφίου που προτιμούσαν, σε ένα δυσανάγνωστο και σχετικά μπερδεμένο ψηφοδέλτιο. Γι' αυτό και είναι πολλοί οι ξένοι αναλυτές και εκλογολόγοι που υποστηρίζουν ότι, αν είχε ισχύσει το e-voting, αυτά τα προβλήματα δεν θα είχαν ανακύψει και η ψηφοφορία θα είχε ολοκληρωθεί πολύ καλύτερα και ταχύτερα.

Βέβαια, υπάρχουν και στην ηλεκτρονική ψηφοφορία προβλήματα που ακόμη δεν είναι εύκολο να λυθούν. Το πιο σημαντικό είναι μία έννοια της μόδας (πλέον), την οποία και εμείς έχουμε χρησιμοποιήσει από αυτή τη στήλη. Αναφέρομαι, φυσικά, στο "ψηφιακό χάσμα", το οποίο είναι σίγουρο ότι θα επηρέαζε άμεσα την ηλεκτρονική ψηφοφορία. Οι ηλικιωμένοι και οι άνθρωποι που δεν έχουν μεγάλη σχέση με την τεχνολογία θα έβρισκαν μεγάλες δυσκολίες αν ήθελαν να ψηφίσουν. Ακόμη και αν γίνονταν σεμινάρια και μαθήματα, οι περισσότεροι δεν θα μπορούσαν εύκολα να χρησιμοποιήσουν έναν υπολογιστή για να εκφράσουν την "πολιτική βούλησή τους" (τώρα αν την εκφράζουν με τη συμμετοχή στις εκλογές μία φορά κάθε πέντε χρόνια, είναι άλλο θέμα). Βέβαια, και τα κακοφτιαγμένα ψηφοδέλτια των Αμερικανών δεν ήταν πολύ καλύτερα, όπως αποδείχτηκε. Τελικά, σε αυτή τη χώρα του παραλόγου, η διαφημισμένη δημοκρατία της είναι κάτι αρκετά σχετικό...



eronimo
radio groovy
88.9 FM
Κεντάει
στα 88.9 FM
LECTA

New Millennium

Εν μέσω καταιγίδας γράφω, φίλοι μου, τη στήλη αυτού του δεκαπενθημέρου, κι έτσι οι ειδήσεις μας αναμένεται να είναι... καταιγιστικές! Νέες αποστολές στο διάστημα, ανακαλύψεις επαγγελματιών και μη αρχαιολόγων, προηγμένα ρομπότ, ακόμα και... μάγους έχει ο μπαξές μας αυτή τη φορά. Ας δούμε, λοιπόν, τι σας επιφυλάσσει το προτελευταίο "New Millennium" της χρονιάς.

Οι νέες αποστολές της ESA

Η Ευρωπαϊκή Διαστημική Εταιρεία, γνωστότερη και ως ESA, ανακοίνωσε το διαστημικό πρόγραμμά της για την πενταετία 2008-2013. Ανάμεσα στις αποστολές που πρόκειται να υλοποιηθούν τη συγκεκριμένη περίοδο συμπεριλαμβάνονται και οι:

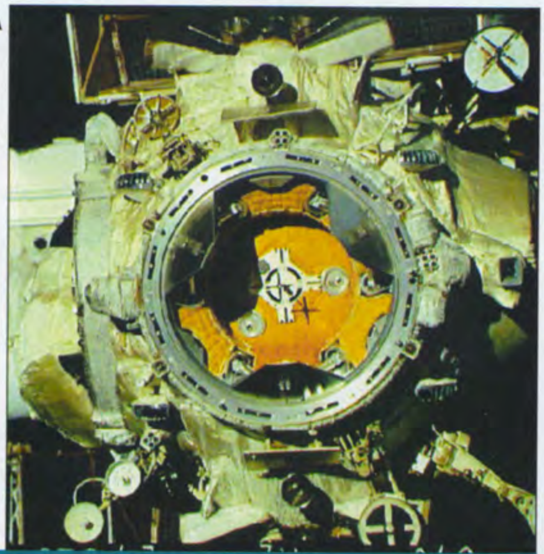
GAIA. Ισως η πιο ενδιαφέρουσα αποστολή, αφού θα χαρτογραφήσει ένα δισεκατομμύριο αστέρια στοχεύοντας στη διαλεύκανση απόκρυφων μυστικών του Γαλαξία μας.

- BepiColombo, με προορισμό τον Ερμή. Η αποστολή αυτή αναμένεται να εκτοξευθεί το 2009 και αποτελεί προϊόν συνεργασίας της ESA με την Ιαπωνική Διαστημική Εταιρεία.
- Next Generation Space Telescope (NGST). Ενα νέο διαστημικό τηλεσκόπιο που κατασκευάζεται σε συνεργασία με τη NASA.
- GAIA. Ισως η πιο ενδιαφέρουσα αποστολή, αφού θα χαρτογραφήσει ένα δισεκατομμύριο αστέρια στοχεύοντας στη διαλεύκανση απόκρυφων μυστικών του Γαλαξία μας, όπως η ίδια η δημιουργία του και η διαμόρφωσή του με το πέρασμα των αιώνων. Η εκκίνηση της αποστολής αυτής θα λάβει χώρα το πολύ μέχρι το 2012.
- Eddington. Εδώ "θα ανάψουν τα αίματα", αφού η ESA αναζητά πλανήτες που διαθέτουν τις κατάλληλες προϋποθέσεις για την υποστήριξη ανθρώπινης ζωής στο έδαφός τους.

Στην ESA συμμετέχουν όλες οι χώρες της Ευρωπαϊκής Ενωσης (πριν από μερικές ημέρες προστέθηκε και η Πορτογαλία) πλην μίας. Φαντάζεστε μήπως ποια είναι αυτή; Για να σας βοηθήσω, έχει τεράστια πολιτιστική και επιστημονική παράδοση από τα αρχαία χρόνια, στη σύγχρονη όμως εποχή οι κάτοικοί της αρέσκονται στα βραζιλιάνικα σίριαλ και, επειδή σπάνια επισκέπτονται τα μουσεία, οι αρμόδιοι εκθέτουν τους αρχαιολογικούς θησαυρούς της στους... σταθμούς του μετρό! Μη μου πείτε πως δεν τη βρήκατε ακόμα;







Κατεβαίνει, κατεβαίνει ο... Mir!

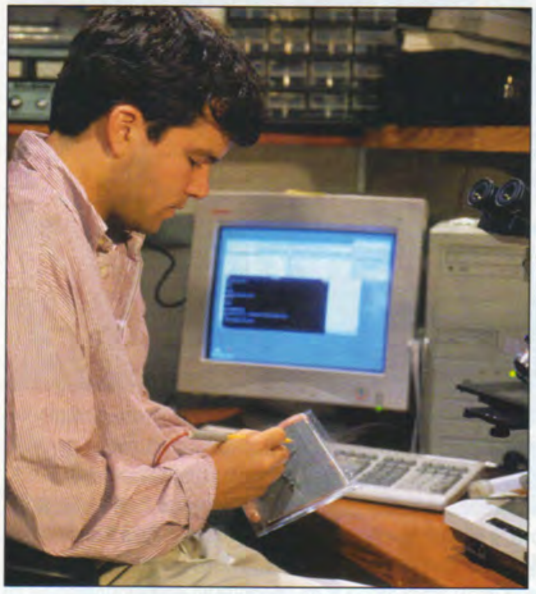
Λένε πως ό,τι ανεβαίνει πρέπει κάποια στιγμή να κατέβει. Ε, λοιπόν, ήρθε και η ώρα του Mir, του γνωστού μας Ρωσικού Διαστημικού Σταθμού, να ακολουθήσει την... καθοδική πορεία! Η απόφαση πλέον είναι τελική και, όπως δήλωσε ο γενικός διευθυντής της Ρωσικής Αεροδιαστημικής Εταιρείας Yuri Koptev, στις 27 ή 28 Φεβρουαρίου 2001 θα πραγματοποιηθεί η μελετώμενη εδώ και καιρό τεχνητή συντριβή του στον Ειρηνικό Ωκεανό, περίπου 1.500-2.000 χλμ. μακριά από τις ακτές της Αυστραλίας.

Στις 27 ή 28 Φεβρουαρίου 2001 θα πραγματοποιηθεί η μελετώμενη εδώ και καιρό τεχνητή συντριβή του Mir στον Ειρηνικό Ωκεανό, περίπου 1.500-2.000 χλμ. μακριά από τις ακτές της Αυστραλίας.

Οσο για τον Dennis Tito, τον Αμερικανό πολυεκατομμυριούχο που ετοιμαζόταν - πληρώνοντας αδράνα γίνει ο πρώτος διαστημικός τουρίστας επισκεπτόμενος τον Mir, φαίνεται πως τελικά θα βρεθεί μία συμβιβαστική λύση: μία αλλαγή σταθμού, δηλαδή, κι έτσι, αντί για τον Mir, θα πατήσει το πόδι του στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό (ISS), μόλις όλα είναι έτοιμα για να ταξιδέψει και να παραμείνει εκεί με ασφάλεια. Ως πιο πιθανή ημερομηνία για το ταξίδι του Tito προσδιορίζεται μέχρι στιγμής η 30ή Απριλίου 2001.

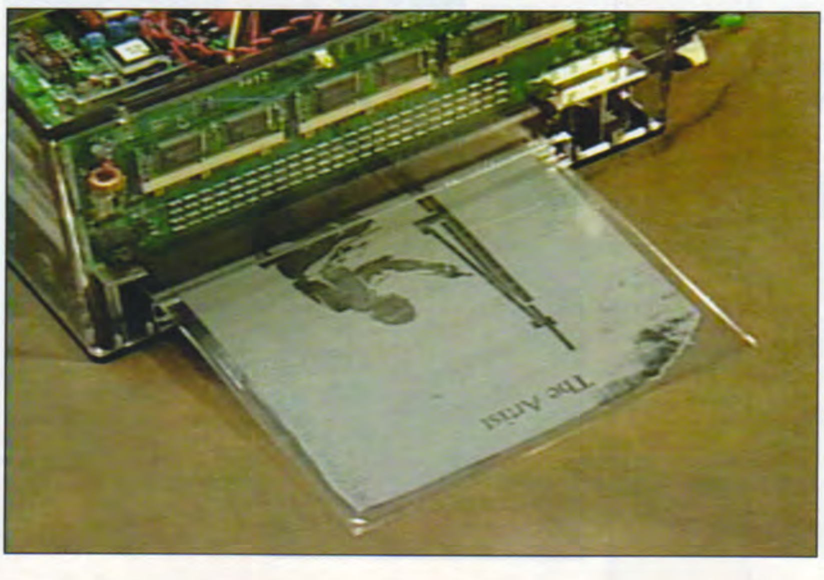
Τέλος εποχής, λοιπόν, για τον Mir, αρχή μίας καινούριας με τον ISS (όπως λέμε "ο βασιλιάς πέθανε, ζήτω ο βασιλιάς"). Αντε να δούμε πού θα μας βγάλει...

Ερχεται το... ηλεκτρονικό χαρτί!



Αν και σήμερα οι κειμενογράφοι των υπολογιστών μας είναι υπεραρκετοί για να μας εξυπηρετήσουν πλήρως όταν πρόκειται να γράψουμε ένα κείμενο, εντούτοις δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις που χρειαζόμαστε ακόμα το παλιό, κλασικό χαρτί. Ε, καιρός ήταν να εκσυγχρονιστεί και αυτό, δε νομίζετε; Οπως όλα δείχνουν, έφτασε η ώρα του πλαστικού, ηλεκτρονικού χαρτιού! Ηδη η Xerox, η E-Ink, η Lucent και άλλες εταιρείες προωθούν αυτή τη λύση αφ' ενός με displays που αποτελούνται από πλαστικά τρανζίστορ και αφ' ετέρου με ηλεκτρονικό μελάνι που αλλάζει το χρώμα των pixels της οθόνης στα σημεία όπου ακουμπά σε αυτήν, προσφέροντας έτσι μία σχεδόν φυσική αίσθηση γραφής. Η νέα τεχνολογία έχει πολλά πλεονεκτήματα, όπως δυνατότητα επαναχρησιμοποίησης του ίδιου "χαρτιού" χιλιάδες φορές, αφού και το σβήσιμο γίνεται ηλεκτρονικά χωρίς να αφήνει κανένα αποτύπωμα, εξαιρετικό contrast και φωτεινότητα που επιτρέπουν την ανάγνωση των κειμένων που γράφουμε ακόμα και σε συνθήκες έλλειψης φωτισμού, δυνατότητα ανάγνωσης υπό γωνία και χαμηλή κατανάλωση ισχύος. Η Xerox υπόσχεται πως θα είναι έτοιμη για να διαθέσει τα πρώτα δείγματα στο εμπόριο εντός του 2001. Κάποια προβλήματα θα έχουμε βέβαια, εφόσον η νέα τεχνολογία διαδοθεί, με την οικολογική πλευρά του θέματος, αφού ως γνωστόν οι πλαστικές ύλες δεν φημίζονται ως ανακυκλώσιμες. Φαντάζεστε έναν κάδο ανακύκλωσης χαρτιού του δήμου σας γεμάτο με e-paper;

Η Xerox υπόσχεται πως θα είναι έτοιμη να διαθέσει τα πρώτα δείγματα ηλεκτρονικού χαρτιού στο εμπόριο εντός του 2001.



Εντυπωσιάζει το Hubble και πάλι

Δύο νέες εκπληκτικές φωτογραφίες προερχόμενες από το Hubble Space Telescope δόθηκαν πριν από μερικές ημέρες στη δημοσιότητα. Η πρώτη από αυτές, που ίσως σας φανεί ότι απεικονίζει ένα τεράστιο κουκούλι, στην πραγματικότητα δείχνει ένα συγκλονιστικό κοσμικό φαινόμενο, αυτό της σύγκρουσης δύο γαλαξιών! Ο ένας γαλαξίας απορροφά τον άλλον απελευθερώνοντας τεράστια ποσά ενέργειας, αρκετά για να δημιουργήσουν νέα αστέρια.



Στη δεύτερη φωτογραφία ίσως ξεγελαστείτε και νομίσετε πως βλέπετε ένα έμβρυο. Η αλήθεια πάντως είναι πως δεν θα πέσετε και πολύ έξω, αφού αυτό που απεικονίζεται δεν είναι παρά ένα νεογέννητο... αστρικό σύμπλεγμα! Βρίσκεται στο μικρό γαλαξία του Μαγγελάνου σε απόσταση 200.000 ετών φωτός από τη Γη και η διάμετρός του είναι περίπου 12 έτη φωτός. Τα λαμπρότερα από τα άστρα του συμπλέγματος ξεπερνούν κατά 300.000 φορές σε φωτεινότητα τον δικό μας Ηλιο!

Δύο νέες εκπληκτικές φωτογραφίες προερχόμενες από το Hubble Space Telescope δόθηκαν πριν από μερικές ημέρες στη δημοσιότητα.

Παρατηρώντας τα κοσμικά φαινόμενα και αναλογιζόμενοι τα τεράστια μεγέθη που σχετίζονται με αυτά, συνειδητοποιούμε πως ο δικός μας μικρόκοσμος δεν είναι παρά μία ασημαντότητα μπροστά στα όσα συμβαίνουν στο σύμπαν. Εμβρυα και κουκούλια διαθέτουμε και εμείς, υπάρχουν ωστόσο μερικές ουσιώδεις διαφορές με αυτά που σας περιγράψαμε, έτσι δεν είναι;



Αρχαία ινδιάνικη τέχνη

Μία εξαιρετικά σημαντική ανακάλυψη που έλαβε χώρα το 1998 στο Ουισκόνσιν των ΗΠΑ κοινοποιήθηκε μόλις πρόσφατα από το Αρχαιολογικό Κέντρο του Μισισιπή. Συγκεκριμένα, ο ερασιτέχνης αρχαιολόγος Dan Arnold βρήκε σε μία σπηλιά της περιοχής δείγματα αρχαίας ινδιάνικης τέχνης που χρονολογούνται από το 900 μ.Χ.!





Πρόκειται για ζωγραφιές που έχουν γίνει με κάρβουνο πάνω στα τοιχώματα της σπηλιάς και απεικονίζουν πουλιά, ζώα και σκηνές κυνηγιού. Η ανακάλυψη κρατήθηκε ωστόσο κρυφή από το κοινό, μέχρι να ολοκληρωθεί η εξερεύνηση ολόκληρης της σπηλιάς, η φωτογράφηση των εικόνων και η κατασκευή μίας σιδερένιας πύλης στην είσοδο, προκειμένου ο χώρος να είναι ασφαλής από πιθανούς



βανδαλισμούς που θα μπορούσαν να καταστρέψουν τα αρχαιολογικά ευρήματα. Επιπλέον, στη σπηλιά βρέθηκαν μοκασίνια και δαυλοί που πιθανότατα ανήκουν στους ζωγράφους. Οι χαραγμένες εικόνες ξεπερνούν τις 100 και είναι εξαιρετικά καλοδιατηρημένες. Οσοι ενδιαφέρεστε για περισσότερες πληροφορίες ή θέλετε να δείτε περισσότερα δείγματα από αυτές, μπορείτε να επισκεφθείτε τη σχετική σελίδα του Πανεπιστημίου του Ουισκόνσιν στη διεύθυνση http://perth.uwlax.edu/mvac/DeepCave.htm

Ο ερασιτέχνης αρχαιολόγος Dan Arnold βρήκε σε μία σπηλιά του Ουισκόνσιν δείγματα αρχαίας ινδιάνικης τέχνης που χρονολογούνται από το 900 μ.Χ.!





Πίθηκος κινεί... ρομπότ!

Ενα μοναδικό πείραμα έλαβε χώρα τον Νοέμβριο σε ένα επιστημονικό εργαστήριο της Βόρειας Καρολίνας. Συγκεκριμένα, σήματα που προήλθαν από τον εγκέφαλο ενός πιθήκου μεταφέρθηκαν μέσω του Internet σε έναν ρομποτικό βραχίονα, ο οποίος βρισκόταν σε απόσταση 1.000 χλμ.! Τώρα οι επιστήμονες του περίφημου MIT και του Duke University της Βόρειας Καρολίνας πιστεύουν ότι μπορούν να χρησιμοποιήσουν την ίδια τεχνική σε ασθενείς που έχουν υποστεί παράλυση στα άκρα, ώστε να κινήσουν τεχνητά μέλη που θα τους εμφυτευθούν με προσθετικές επεμβάσεις.

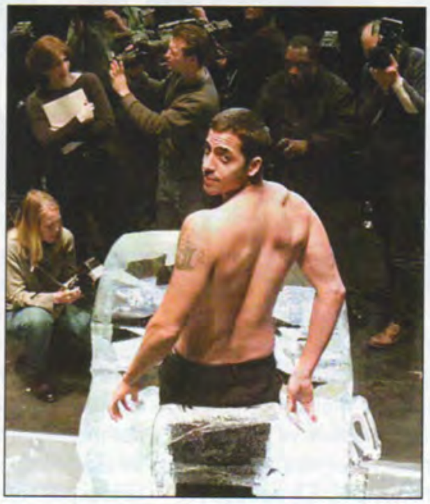
Σήματα που προήλθαν από τον εγκέφαλο ενός πιθήκου μεταφέρθηκαν μέσω του Internet σε έναν ρομποτικό βραχίονα, ο οποίος βρισκόταν σε απόσταση 1.000 χλμ.!

Εν τω μεταξύ, η Sony Corporation κατασκεύασε το πρώτο ανθρωπόμορφο ρομπότ της με την κωδική ονομασία SDR-3X, η μαζική παραγωγή του οποίου δεν έχει πάντως ξεκινήσει ακόμα. Το νέο ρομπότ ενσωματώνει σένσορες συγχρονισμού και ισορροπίας, μία κάμερα μέσα στο κεφάλι του, ένα μικρόφωνο σε κάθε αυτί και ένα ηχείο στο στόμα. Περπατά και εκτελεί αρκετές κινήσεις (στην επίδειξη της Sony κλώτσησε μία μπάλα και σήκωσε τις γροθιές του εν είδει πανηγυρισμού), έχει ένα λεξιλόγιο 20 λέξεων, ενώ αντιμετωπίζει ήδη... ανταγωνισμό, αφού η Honda Motor Co. παρουσίασε το δικό της ανθρωποειδές μοντέλο με την ονομασία Asimo, το οποίο μπορεί να εκτελεί ορισμένες χορευτικές κινήσεις, ενώ οι κατασκευαστές του προσπαθούν να του προσδώσουν επιπλέον δυνατότητες αναγνώρισης φωνής και προσώπων. Τι ανθρωποειδή μου λέτε τώρα... Απ' ό,τι φαίνεται σε λίγο καιρό, με την τροπή που έχουν πάρει τα πράγματα, εμείς θα αποκαλούμαστε... ρομποτοειδή!



Ενας ανθεκτικός... μάγος!

Τον τελευταίο καιρό έχει γίνει αρκετός ντόρος στις ΗΠΑ για τον "μάγο" David Blaine, ο οποίος έχει εντυπωσιάσει τους πάντες με τις επιδείξεις αντοχής που πραγματοποιεί, φέρνοντας στο νου τις αντίστοιχες επιδόσεις του περίφημου Χουντίνι. Το 1999 ο Blaine έστρεψε πάνω του τα φώτα της δημοσιότητας όταν θάφτηκε ζωντανός για μία ολόκληρη εβδομάδα κάτω από τη γη, σε έναν πλαστικό τάφο. Το νέο τόλμημα που επιχειρεί αυτές τις ημέρες ο μόλις 27 ετών μάγος είναι ο εγκλεισμός του σε ένα τεράστιο τεχνητό παγόβουνο βάρους 6 τόνων για 2 ημέρες, κατά τη διάρκεια των οποίων θα αναπνέει και θα δέχεται νερό από ένα μικρό σωληνάκι, που θα αποτελεί και τη μοναδική του επαφή με το εξωτερικό περιβάλλον.



Το 1999 ο Blaine έστρεψε πάνω του τα φώτα της δημοσιότητας όταν θάφτηκε ζωντανός για μία ολόκληρη εβδομάδα κάτω από τη γη, σε έναν πλαστικό τάφο.

Το εγχείρημα είναι το πιο επικίνδυνο από όσα έχει μέχρι τώρα δοκιμάσει ο Blaine, ενώ θα βρίσκεται φυσικά σε καθεστώς συνεχούς ιατρικής παρακολούθησης, προκειμένου να εξασφαλιστεί η απρόσκοπτη λειτουργία των ζωτικών οργάνων του. Εάν θέλετε να γνωρίσετε καλύτερα τον Blaine και τα επιτεύγματά του, μπορείτε να ρίξετε μια ματιά στη σελίδα του, στη διεύθυνση http://www.davidblaine.com.



Τώρα που το σκέφτομαι, βέβαια, το να θαφτεί κάποιος ζωντανός ή να κλειστεί μέσα σε ένα παγόβουνο δεν είναι δα και τίποτα το σπουδαίο - ακόμα και ένας συντάκτης του "PC Master" θα μπορούσε κάλλιστα να το κάνει. Ηλία, παιδί μου, έλα μισό λεπτό που σε θέλω να κάνουμε μία δοκιμή σε κάποιες νέες τεχνικές απόσπασης άρθρων από τους συντάκτες του "PC Master"...

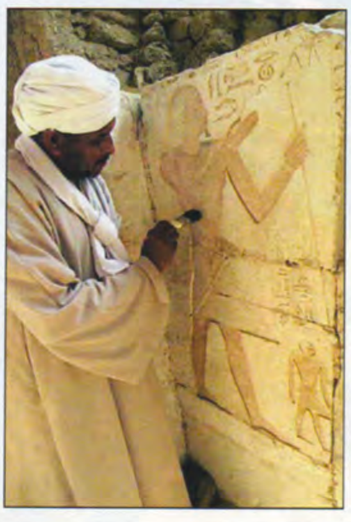
Σημαντικά ευρήματα στην Αίγυπτο

Δεν πρόλαβε καλά καλά να στεγνώσει το μελάνι από αυτά που σας γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος για τις ανασκαφές που γίνονται στην Αίγυπτο και έχουμε νεότερα από μία άλλη ομάδα, Αιγυπτίων και Τσέχων αρχαιολόγων αυτή τη φορά, στις Πυραμίδες του Abu Sir, 30 χλμ. νοτιοδυτικά του Καΐρου. Εξερευνώντας έναν τάφο ηλικίας 4.200 ετών οι αρχαιολόγοι ανακάλυψαν μία σαρκοφάγο, η οποία δυστυχώς ήταν άδεια, αφού είχε συληθεί από τυμβωρύχους των αρχαίων χρόνων. Ωστόσο, φαίνεται πως είναι πολύ πιθανό να δώσει απαντήσεις σε κρίσιμα ερωτήματα που σχετίζονται με το τέλος της εποχής των πυραμίδων στην αρχαία Αίγυπτο.

Εξερευνώντας έναν τάφο ηλικίας 4.200 ετών οι αρχαιολόγοι ανακάλυψαν μία σαρκοφάγο, η οποία δυστυχώς ήταν άδεια, αφού είχε συληθεί από τυμβωρύχους των αρχαίων χρόνων.



Μέχρι τα τέλη Δεκεμβρίου υπολογίζεται πως τα ιερογλυφικά σχέδια στη σαρκοφάγο θα έχουν αποκρυπτογραφηθεί και θα γνωρίζουμε περισσότερα για τον "κάτοικό" της, τον εξέχοντα δικαστή Inti της πόλης του Nekhen. Οπως δήλωσε ο διοικητής της αρχαιολογικής ζώνης της Γκίζα Zahi Hawass, αναμένεται να βρεθούν σύντομα περισσότεροι τάφοι της Εκτης Δυναστείας στην περιοχή, που φαίνεται ότι κρύβει στο υπέδαφός της ουκ ολίγα μυστικά της εποχής των Φαραώ...



ESPRESSO POCKET PC

ΑΓΑΠΗ ΜΟΥ, ΣΥΡΡΙΚΝΩΣΑ ΤΟ PC!

Το σενάριο της πολύ γνωστής χολιγουντιανής ταινίας που έσπασε τα ταμεία όπου κι αν προβλήθηκε πριν από μερικά χρόνια, τελικά, ίσως να μην αποτελούσε αποκύημα φαντασίας, καθώς φαίνεται πως βρήκε εφαρμογή στη σημερινή πραγματικότητα.

Του Γιώργου Ιωσηφίδη
geios@compupress.gr

Από καιρό τώρα οι κατασκευαστές υπολογιστών ή υποσυστημάτων αυτών προσπαθούν να συρρικνώσουν το μέγεθος του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Οι εφαρμογές του, βλέπετε, μπορεί να ήταν ασύλληπτες για τον ανθρώπινο νου πριν από μερικά χρόνια, αλλά σήμερα αποτελεί απαραίτητο βοηθό του σύγχρονου ανθρώπου και πρέπει να είναι δίπλα του σε καθημερινή βάση και να λειτουργεί όλες τις ώρες της ημέρας ασταμάτητα. Ενας υπολογιστής, όμως, είναι δύσκολο να μεταφερθεί. Η ανάγκη κατάλληλου χώρου και οι απαιτήσεις του για ρεύμα είναι παράγοντες που ώθησαν τις κατασκευάστριες εταιρείες να σκέφτονται ότι πρέπει να ενσωματώσουν ορισμένες λειτουργίες του, αν όχι όλες, σε έναν υπολογιστή μικρότερου μεγέθους. Αποτέλεσμα αυτών των προσπαθειών ήταν τα notebooks, τα palmtops, τα PDAs και τα σύγχρονα κινητά τηλέφωνα. Δυστυχώς, αν εξαιρέσουμε τα notebooks, οι εταιρείες δεν κατάφεραν να ενσωματώσουν όλες τις λειτουργίες και ευκολίες του επιτραπέζιου υπολογιστή και περιορίστηκαν σε ορισμένες μόνο απαραίτητες (e-mail, τηλεφωνικός κατάλογος, αριθμομηχανή, σημειωματάριο κ.ά.). Αλλά ακόμα και τα notebooks πολλές φορές έχουν αρκετούς περιορισμούς.

Στις εκθέσεις πληροφορικής εκθέτονται συχνά συστήματα υπολογιστών με διαφορετικό σχήμα μεταξύ τους (φουτουριστικά), αλλά όλα έχουν ως κοινό στόχο να κρύψουν τη μάζα των πλαστικών τους σε ένα όμορφο, βολικό, εύχρηστο και μικρό σχήμα. Σε αυτό το σημείο έκαναν το μικρό θαύμα τους οι μηχανικοί και οι τεχνικοί της ταϊβανέζικης εταιρείας Saintsong, οι οποίοι δημιούργησαν ένα λιλιπούτειο μηχάνημα ικανό να συναγωνίζεται σε επιδόσεις, ευκολίες και χαρακτηριστικά τους μεγάλους, επιτραπέζιους υπολογιστές αλλά και να χωράει σε μία παλάμη: το Espresso Pocket PC!



ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το μικρό Espresso Pocket PC της Saintsong έχει μέγεθος 150mmx106mmx32mm και ζυγίζει μόνο 460gr (880gr αν υπολογίσουμε το τροφοδοτικό και την τσάντα μεταφοράς). Ουσιαστικά αποτελείται από δύο μέρη, εκ των οποίων το ένα μπορεί να λειτουργήσει αυτόνομα, αφού αποτελεί τον κεντρικό υπολογιστή, ενώ το άλλο, πέρα από τις εισόδους και εξόδους που παρέχει στο χρήστη, ενσωματώνει το CD-ROM drive και το Floppy disk drive. Είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε δύο εκδόσεις του Espresso Pocket PC που έφτασαν από δύο εταιρείες στο εργαστήριο του περιοδικού μας.

Η εταιρεία Databit από τη Θεσσαλονίκη μάς έστειλε το Espresso σε μία από τις φθηνότερες εκδόσεις του, με επεξεργαστή Pentium III στα 550MHz, 6GB σκληρό δίσκο (Fujitsu MHK2060AT) και προεγκατεστημένα τα Windows 98SE (ελληνική έκδοση). Από την άλλη, η εταιρεία Polygon που έχει τη βάση της στην Αθήνα, μας έστειλε μία πιο δυνατή έκδοσή του που ενσωμάτωνε Pentium III στα 650MHz, 12GB σκληρό δίσκο (Fujitsu MHK2060AT) που ήταν χωρισμένος σε δύο ισομεγέθη partitions και με προεγκατεστημένα τα Windows ME στην αγγλική έκδοση. Το Espresso PC της Polygon συνοδευόταν επίσης από ένα μαλακό, διαφανές πληκτρολόγιο που διπλώνει, αλλά και από το modem Diamond Supra USB. Διαφορές υπήρχαν και στην εξωτερική εμφάνισή τους, αφού στο Pocket PC της Databit αναγράφεται στο εξωτερικό του η ονομασία Espresso, ενώ στο Pocket PC της Polygon αναγράφεται η ονομασία e-PC-1. Το Espresso PC στη βασική συσκευασία του, που μοιάζει με τσαντάκι, συνοδεύεται από ένα CD-ROM drive και ένα Floppy disk drive, μία εύχρηστη μαύρη δερμάτινη θήκη, το manual, ένα CD-ROM με χρήσιμα utilities, ένα καλώδιο μετατροπέα για keyboard και ένα AC Adapter με το καλώδιό του.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ

Το PC τσέπης της Saintsong μπορεί να χρησιμοποιεί επεξεργαστή Intel Celeron στις φθηνότερες εκδόσεις του και Intel Pentium III στις ακριβότερες και μάλιστα σε όλες τις διαθέσιμες εκδόσεις χρονισμού τους. Ο επεξεργαστής είναι μορφής FC-PGA (Flip-Chip) και μπορεί να αναβαθμιστεί εάν το επιθυμεί ο χρήστης εύκολα και άμεσα. Τα οφέλη της χρήσης των επεξεργαστών της Intel είναι λίγο πολύ γνωστά. Ο Celeron, που αποτελεί τη φθηνότερη πρόταση της Intel, κατασκευάστηκε με σκοπό να γίνει standard στους υπολογιστές χαμηλού κόστους. Ο επεξεργαστής είναι πολύ ικανός και οι επιδόσεις του δεν μένουν αδιάφορες από το μέσο χρήστη. Είναι κατασκευασμένος με τη μέθοδο των 0,18 μικρών, με αποτέλεσμα να παράγει λιγότερη ποσότητα θερμότητας, να καταναλώνει πολύ λιγότερο ρεύμα και να έχει συγκριτικά καλύτερες επιδόσεις από τους επεξεργαστές που κατασκευάζονται με τη μέθοδο των 0,25 μικρών. Ενσωματώνει 128KB L2 cache, που είναι ενσωματωμένη στον πυρήνα και "τρέχει" με την ταχύτητά του (on-die cache), και 32KB L1 cache. Οι επιδόσεις του είναι αξιοπρεπείς, αλλά σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να συγκριθούν με αυτές του μεγάλου "αδελφού" του Pentium III (Coppermine). Ο Coppermine, που θα αργήσει να αντικατασταθεί από τον Pentium 4, προσφέρει εκρηκτικές επιδόσεις, έχει κατασκευαστεί με τον ίδιο τρόπο που κατασκευάστηκε ο Celeron (0,18 micron, on-die κ.α) και οι σημαντικότερες διαφορές του που ενδιαφέρουν το χρήστη εντοπίζονται στο μέγεθος της L2, που είναι 256KB, και στο bus που είναι 100 ή 133MHz έναντι 66MHz του Celeron.

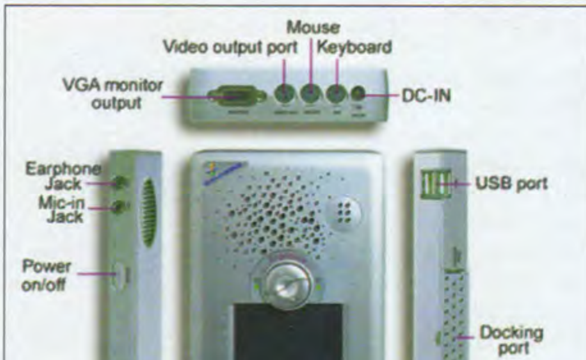


Δεν είχαμε τη δυνατότητα να δούμε το Espresso PC με ενσωματωμένο Celeron, αλλά οι επιδόσεις των δύο υπολογιστών που είχαμε στα χέρια μας διέφεραν αρκετά, αφού τους χώριζαν 100 ολόκληρα MHz. Η διαφορά ήταν περισσότερο εμφανής στα παιχνίδια (αν και το υποσύστημα γραφικών περιόριζε τις δυνατότητες των επεξεργαστών) αλλά και γενικότερα στο περιβάλλον των Windows οι διάφορες εργασίες γίνονταν πιο γρήγορα και ευέλικτα.

ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το mainboard του Espresso είναι κατασκευασμένο με βάση το chipset i810 της Intel και ουσιαστικά είναι κομμένο στα δύο (!), αφού ένα μέρος του ανήκει στον κεντρικό υπολογιστή και το άλλο στο κομμάτι που ενσωματώνει το CD-ROM drive και το Floppy drive. Ο πολύπλευρος χαρακτήρας του συγκεκριμένου chipset και οι ευκολίες που παρέχει είναι ο κύριος λόγος της χρησιμοποίησής του από τον κατασκευαστή. Το chipset i810 μπορεί να μην αποτελεί την καλύτερη λύση για τους επιτραπέζιους υπολογιστές, αλλά αποτελεί την ιδανική λύση για το συγκεκριμένο σύστημα, αφού είναι ικανό να επιταχύνει τρισδιάστατα γραφικά και μάλιστα με αρκετά καλές επιδόσεις που θα ικανοποιήσουν τον απλό χρήστη. Χρησιμοποιήσαμε διάφορα παιχνίδια για να δούμε τις δυνατότητες του υπολογιστή και μείναμε αρκετά ικανοποιημένοι, αφού κρίναμε ότι ο σκοπός ύπαρξης του υπολογιστή είναι εντελώς διαφορετικός από εκείνον της παιχνιδομηχανής. Παρ' όλα αυτά στις χαμηλές αναλύσεις (640x480, 800x600) τα πήγε πολύ καλά και το παιχνίδι ήταν ευχάριστο, έστω κι αν οι περισσότερες ρυθμίσεις που χρησιμοποιήσαμε κυμαίνονταν από χαμηλά μέχρι μέτρια επίπεδα. Το chipset της Intel διαθέτει 4MB cache εσωτερική video memory, χρησιμοποιεί τον δίαυλο AGP (direct AGP) και είναι ικανό να αποκωδικοποιήσει μερικώς τον αλγόριθμο συμπίεσης MPEG-2 για την παρακολούθηση ταινιών που είναι αποθηκευμένες σε DVDs. Σε αυτή την περίπτωση, όμως, θα χρειαζόταν ένα DVD-ROM drive αντί για το CD-ROM drive που διέθεταν και οι δύο συσκευές που έφτασαν στο εργαστήριό μας. Ισως να έχουμε τη δυνατότητα στο μέλλον να δοκιμάσουμε τις ικανότητες του Espresso Pocket PC στην αποκωδικοποίηση του αλγόριθμου MPEG-2 και στην παρακολούθηση ταινιών σε μία από τις επόμενες εκδόσεις του.

Ο ήχος προέρχεται από μία συμβατή με το πρότυπο SoundBlaster κάρτα, που είναι ενσωματωμένη στο mainboard (build-in), η οποία αν και δεν αποτελεί κάτι το εξαιρετικό, κάνει τη δουλειά της και μάλιστα σε πολύ ικανοποιητικό βαθμό. Η ποσότητα της μνήμης του υπολογιστή και στα δύο μοντέλα που ήρθαν στο εργαστήριο του περιοδικού ήταν 64MB τύπου SDRAM. Η μνήμη είναι πλήρως αναβαθμίσιμη μέχρι τα 256MB, ποσότητα αρκετή για τη διεκπεραίωση των όποιων απαιτητικών εργασιών του χρήστη. Το BIOS του mainboard, που ήταν κατασκευής της πασίγνωστης American Megatrends και περιείχε όλες τις απαραίτητες ρυθμίσεις και λει-











τουργίες (μόνο όμως τις απαραίτητες), προσφέρει δύο επιλογές για τη μνήμη, και έτσι ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μεταξύ 100MHz και 133MHz για το δίαυλο ανάλογα με τον τύπο της, αν είναι δηλαδή PC-100 ή PC-133 (χμμ...γιατί πάει το μυαλό μου συνέχεια στο overclocking;). Το maniboard διαθέτει Digital Video Out για τη σύνδεση με την αγαπημένη σας τηλεόραση ή με Digital Flat Panels συμβατές με DVI, διαθέτει δύο USB θύρες για τη σύνδεση οποιασδήποτε συσκευής που κάνει χρήση του συγκεκριμένου πρότυπου, μία σειριακή και μία παράλληλη θύρα, τις κλασικές θύρες για το πληκτρολόγιο και το mouse, μία Docking Port για τη σύνδεση με το CD-ROM που περιλαμβάνεται στη συσκευασία ή και με άλλες συσκευές που τη διαθέτουν, θύρες για το μικρόφωνο και τα ηχεία, Line-out, S-Video και, φυσικά, αναλογική θύρα για τη σύνδεση με το monitor. Στη μία πλευρά του PC και δίπλα από τη θύρα του μικροφώνου και των ηχείων υπάρχει ο πολύ καλής αισθητικής διακόπτης λειτουργίας του υπολογιστή και ένα κουμπί για το κλασικό reset (αρκετά δύσχρηστο, αλλά μην τα θέλουμε όλα δικά μας!), και στην άλλη πλευρά του υπάρχει ο διακόπτης ελέγχου της έντασης του ήχου. Στην κυρίως (πάνω) όψη του Espresso PC υπάρχει ένα εύχρηστο Touchpad και scroll mouse (όπως των notebooks) και τα δύο πλήκτρα για το αριστερό και δεξί κλικ, όπως ακριβώς λειτουργούν τα κλασικά ποντίκια.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

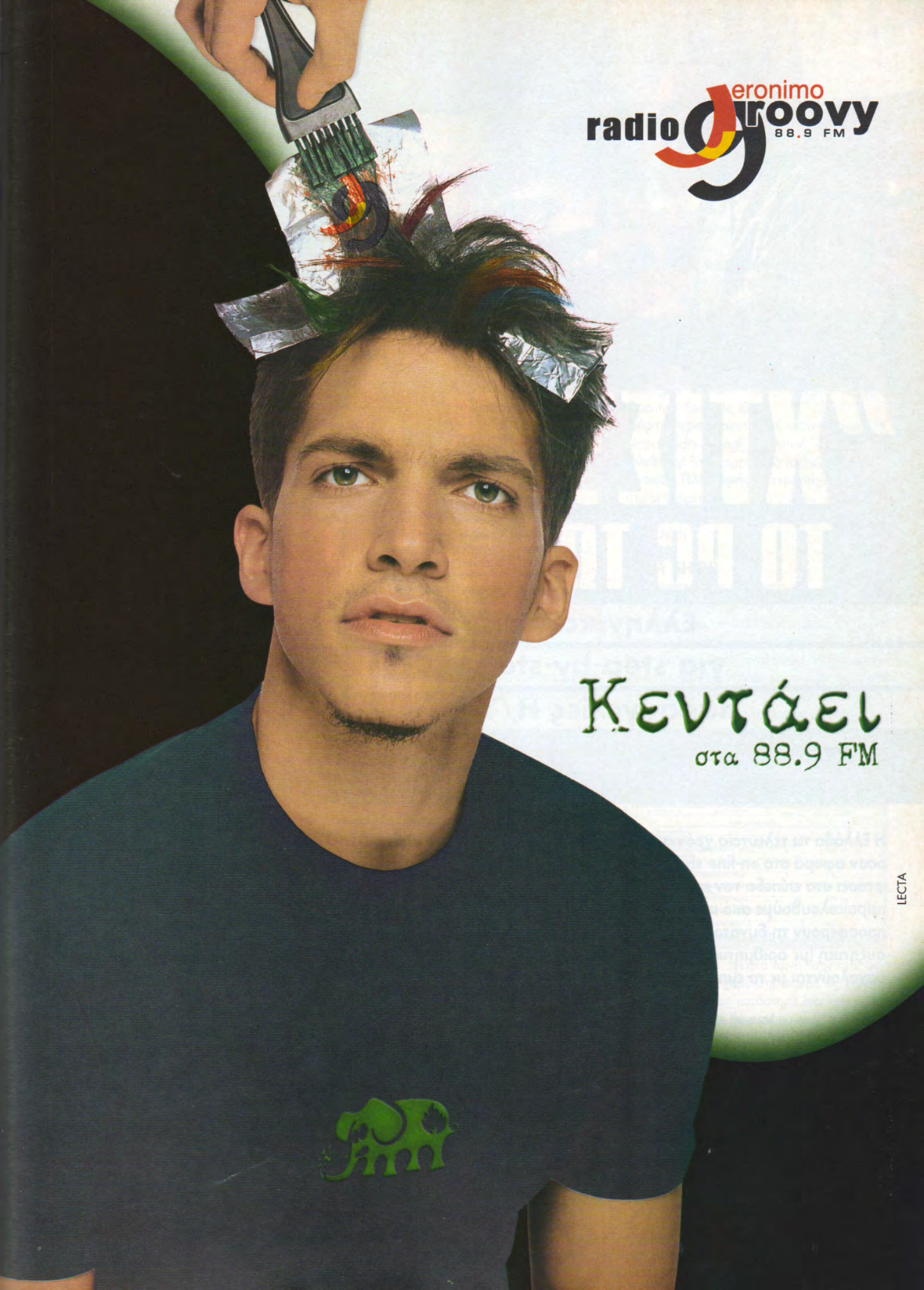
Οι εντυπώσεις που μας άφησε αυτός ο εκπληκτικός υπολογιστής ήταν άριστες. Ευχόμαστε και άλλοι κατασκευαστές να ακολουθήσουν το παράδειγμα της κορεατικής Saintsong. Η πρώτη μας επαφή μαζί του συνοδεύτηκε από το αίσθημα της απορίας και της έκπληξης. Πώς είναι δυνατόν ένα τόσο μικρό κουτάκι να περιέχει όλα τα υποσυστήματα ενός πλήρους επιτραπέζιου υπολογιστή; Αποδείχθηκε όμως ότι είναι δυνατόν, αν υπάρχει θέληση, εφευρετικότητα και...τεχνολογία. Ο υπολογιστής και στις δύο εκδόσεις του τα πήγε αρκετά καλά σε τρισδιάστατα περιβάλλοντα (OpenGL, Direct3D) αλλά και σε περιβάλλοντα 2D, οι σκληροί ήταν ταχύτατοι και όλες οι συσκευές που συνδέσαμε στους δύο μικρούς υπολογιστές (joystick, scanner, mouse κ.ά.) λειτούργησαν θαυμάσια και δεν δημιούργησαν προβλήματα. Η μοναδική ένστασή μας αφορά στο ότι δεν υπήρχε ενσωματωμένο modem, ωστόσο δεν είναι και τόσο σημαντική έλλειψη, αφού οποιοδήποτε εξωτερικό modem μπορεί να καλύψει τις ανάγκες του μέσου χρήστη αν θελήσει να θυσιάσει λίγο χώρο στο γραφείο του.

Οι δύο υπολογιστές που ήρθαν από τις εταιρείες Polygon (Αριστοτέλους 44, Αθήνα, τηλ.: 8211454) και Databit (Λαγκαδά 343, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 031-600454) είχαν διαφορετικά λειτουργικά συστήματα. Το πρώτο της Polygon ήρθε με εγκατεστημένα τα Windows ME, που δημιούργησαν μικρά προβληματάκια (λόγω ανωριμότητας του λειτουργικού συστήματος), και το δεύτερο της Databit είχε εγκατεστημένα τα Windows 98SE, από τα οποία μείναμε πλήρως ευχαριστημένοι. Ο υπολογιστής διαθέτει σχεδόν τα πάντα, αλλά ακόμα και αν κάποιοι χρήστες διαπιστώσουν ελλείψεις σε κάποια περιφερειακά, μπορούν να τα εγκαταστήσουν αφού διαθέτει αρκετές θύρες για όλα τα περιφερειακά και τις συσκευές που μπορεί να θέλει κάποιος. Η τιμή του είναι πάρα πολύ καλή για αυτά που προσφέρει και στις δύο εκδόσεις που ήρθαν στο εργαστήριο. Συγκεκριμένα η τιμή που μας έδωσε η εταιρεία Polygon είναι 550.000 δρχ. (με το ΦΠΑ) και η εταιρεία Databit 349.000 δρχ. (Celeron 600A) και 399.000 δρχ. (Pentium III 600MHz) χωρίς ΦΠΑ.

Γενικά το Espresso Pocket PC μας εντυπωσίασε, αφού δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τους επιτραπέζιους υπολογιστές (με εξαίρεση το υποσύστημα γραφικών και ήχου). Η πρόταση της Saintsong, λοιπόν, για όσους χρειάζονται ένα τόσο μικρό, βολικό και εύχρηστο PC ονομάζεται Espresso Pocket PC και ...πίνεται ευχάριστα! PC

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ!

Οι εξαντλητικά γρήγοροι ρυθμοί της ζωής του ανθρώπου σήμερα έχουν σημαντικό μέρος της ευθύνης για τη δημιουργία μικρών υπολογιστικών συστημάτων που στην κυριολεξία αποτελούν ολοκληρωμένα μέσα τηλεπικοινωνίας και επεξεργασίας δεδομένων. Σήμερα, η κατασκευή μικρών, φορητών υπολογιστών που μπορούν να γίνουν το μέσο για να έρθουμε σε επαφή με άλλους ανθρώπους στον οικιακό ή τον εργασιακό χώρο μας, να επεξεργαστούν δεδομένα και να έρθουν σε επαφή με άλλα υπολογιστικά συστήματα έχει αποκτήσει ρυθμούς επιδημίας.
Επίσης, οι συγκεκριμένοι υπολογιστές έχουν τη δυνατότητα να ενσωματώνουν και άλλες λειτουργίες, όπως αυτές του ασύρματου τηλεφώνου, του organizer και του σημειωματάριου.
Σήμερα οι υπολογιστές αυτού του είδους χωρίζονται σε αρκετές υποκατηγορίες, τους φορητούς (notebooks), τους υποφορητούς (sub-notebooks), τους υπολογιστές παλάμης (palmtops) και τους υπολογιστές χειρός (handheld). Καθένας από αυτούς χρησιμοποιεί διαφορετικό λειτουργικό σύστημα και απευθύνεται στις ιδιαίτερες ανάγκες κάθε χρήστη.
Στο άμεσο μέλλον ο άνθρωπος θα εργάζεται σε χώρους όπου κάποια μορφή έξυπνης ή μη ψηφιακής και ηλεκτρονικής οντότητας θα βρίσκεται παρούσα. Σήμερα βρίσκεται σε διαρκή επαφή μαζί της και την κρατάει, έστω και στο πρώιμο στάδιο της ανάπτυξης, στο ένα του χέρι.



eronimo
radio groovy
88.9 FM
Κεντάει
στα 88.9 FM
LECTA



"ΧΤΙΣΤΕ" ΤΟ PC ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ... ON-LINE

Ελληνικά sites για step-by-step παραγγελίες Η/Υ

Του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

Η Ελλάδα τα τελευταία χρόνια έχει κάνει σημαντικά βήματα προόδου όσον αφορά στο on-line shopping. Μπορεί ως χώρα να μην έχουμε φτάσει στα επίπεδα των περισσότερων δυτικών κρατών, ωστόσο παρακολουθούμε από κοντά τις εξελίξεις, και αρκετές εταιρείες προσφέρουν τη δυνατότητα αγοράς μέσω του Διαδικτύου. Αλλωστε, η αυξητική (με αριθμητική μάλιστα πρόοδο) τάση των Web sites που ασχολούνται με το εμπόριο αποτελεί χαρακτηριστικό σημάδι των καιρών.

Όλοι μας, λίγο-πολύ, έχουμε βρεθεί σε δίλημμα πριν να αγοράσουμε ηλεκτρονικό υπολογιστή. Καταρχήν, προβληματιζόμαστε για το ποσό που θα διαθέσουμε αλλά και για το πώς θα κάνουμε την καλύτερη δυνατή επιλογή. Η σχέση τιμής προς απόδοση είναι ίσως ο σημαντικότερος συντελεστής που θα επιδράσει καταλυτικά στην τελική απόφασή μας.

Αφού λοιπόν έχουμε καταλήξει στο σύστημα που θέλουμε να αγοράσουμε, πηγαίνουμε με βήμα ταχύ στο κατάστημα. Εκεί όμως τις περισσότερες φορές συναντάμε το εξής φαινόμενο: είτε δεν υπάρχει στοκ για το συγκεκριμένο εξάρτημα που επιλέξαμε είτε η τιμή του δεν ανταποκρίνεται σε αυτήν που διαβάσαμε στη διαφήμιση του περιοδικού ή σε κάποιο διαφημιστικό φυλλάδιο, με αποτέλεσμα να βγαίνουμε εκτός προϋπολογισμού. Αυτό έχει ως κατάληξη είτε να καθυστερήσουμε την αγορά του Η/Υ μέχρι να έρθει το υλικό που έχουμε παραγγείλει, χάνοντας χρόνο, χρήμα και την υπομονή μας, είτε να βάλουμε πιο βαθιά το χέρι στην τσέπη μας. Αυτό το αρνητικό φαινόμενο μπορούμε να το περιορίσουμε αν εκμεταλλευτούμε τις δυνατότητες που μας παρέχει το Internet και κάνουμε on-line την παραγγελία μας σε ένα από τα ακόλουθα καταστήματα.

COMPUTER ALFA

URL: www.acom.gr

Περιγραφή: Η ιστοσελίδα των Computer Alfa είναι αρκετά λειτουργική, χωρίς να πρωτοτυπεί στην εμφάνισή της, διαθέτει μεγάλη ποικιλία προϊόντων, από όλα τα είδη hardware και περιφερειακών. Επιπλέον μπορείτε να σχεδιάσετε τον δικό σας Η/Υ, επιλέγοντας ανάμεσα στα είδη του καταστήματος. Η εταιρεία είναι authorized dealer των προϊόντων Microsoft (Windows 95 - NT, Office 95 - 97), καθώς και γνωστών ελληνικών software houses, όπως οι Sin-

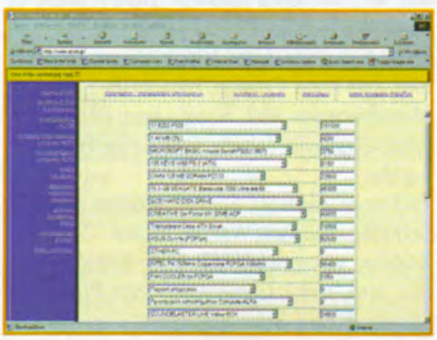


gular, Unisoft και Computer Logic. Ακόμα διαθέτει σχολή πληροφορικής με ετήσια τμήματα γραμματείας, Η/Υ, λογιστών μηχανογράφων, τόσο για μαθητές όσο και για σπουδαστές.

Διαθέσιμες εταιρείες προϊόντων

Οθόνες: Philips, Adi, Q, ViewPoint, Vibrant, Proview, Sony, Nokia, Viewsonic, Eizo, Hitachi, Nec, LG, CTX, Tatung, Umax, Princeton

Επεξεργαστές: Cyrix, AMD K6, Athlon, Duron,



Thunderbird, Intel Celeron, PII, PIII

Mainboards: Soyo, Asus, Qdi, Synactix, Intel, Gigabyte, DFI, Elite, Jetway

Κάρτες γραφικών: S3, Diamond, Eisa, Creative, Chronos, Asus, Matrox, ATI, STB, 3dfx, Hercules

Σκληροί δίσκοι: Fujitsu, Seagate, Western Digital, IBM, Quantum, Maxtor

Σύνθεση: Επιλεγόμενη από τον πελάτη

Τρόπος Πληρωμής: Μετρητοίς/δόσεις/πιστωτική κάρτα

Παραλαβή: Από το κατάστημα

ΠΛΑΙΣΙΟ

URL: www.plaisio.gr

Περιγραφή: Η αλυσίδα καταστημάτων Πλαίσιο είναι μία από τις παλαιότερες στο χώρο των Η/Υ και στην ουσία η ιστοσελίδα της αποτελεί ένα παράρτημα on-line, στο οποίο



διατίθενται όλα σχεδόν τα προϊόντα που βρίσκονται στα ράφια των καταστημάτων της. Το Web site είναι ιδιαίτερα λειτουργικό και αρκετά κατατοπιστικό όσον αφορά στις πληροφορίες. Για να μπορέσετε να αγοράσετε κάποιο από τα προϊόντα που βλέπετε στο on-line κατάστημα θα πρέπει να γίνετε μέλος, συμπληρώνοντας μία φόρμα με τα στοιχεία σας. Ακόμα υπάρχει η δυνατότητα να επιλέξετε κάποια από τις έτοιμες συνθέσεις που προτείνει η εταιρεία.

Διαθέσιμες εταιρείες προϊόντων

Οθόνες: ADC, Nokia, Sony, Eizo, Hitachi, Ilyama

Επεξεργαστές: AMD Athlon, Duron, Thunderbird, Pentium Celeron, Pentium III

Mainboards: Asus, Chaintech, QDI Advance

Σκληροί δίσκοι: Seagate, Western Digital, Quantum

VGA CARDs: Asus, ATI, Creative, Diamond, S3 Virge, STB 3dfx

Σύνθεση: Επιλεγόμενη από τον πελάτη

Τρόπος Πληρωμής: Μετρητοίς/δόσεις/πιστωτική κάρτα

Παραλαβή: Κατόπιν συνεννοήσεως με το κατάστημα

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

URLl :www.grammi.gr

Περιγραφή: Η εταιρεία Γραμμή Computers προσφέρει μεγάλη ποικιλία στο on-line κατάστημά της. Ο επισκέπτης μπορεί να επιλέξει από την όμορφα σχεδιασμένη και λειτουργική ιστοσελίδα το προϊόν που επιθυμεί και στη συνέχεια να το προσθέσει στο καλάθι αγορών. Σας παρέχεται η δυνατότητα πληρωμής μετρητοίς και με δόσεις, ενώ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και την πιστωτική κάρτα σας.

Διαθέσιμες εταιρείες προϊόντων

Οθόνες: Sony, Philips, Eizo, Hitachi, Huyndai, Nokia, Proview, Viewsonic

Επεξεργαστές: AMD, Athlon, Duron, Thunderbird, Intel Celeron, Pentium III

Mainboards: Asus, Soyo, Elite, Abit, Jetway, Odi, Gigabyte, Tyan, MSI

Σκληροί δίσκοι: Western Digital, Maxtor, Quantum, Seagate, IBM

Κάρτες γραφικών: ATI, Creative, Savage 4, Matrox, 3dfx, Mangli, Guillemot

Σύνθεση: Επιλεγόμενη από τον πελάτη

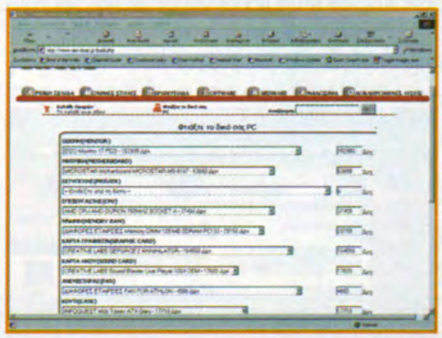
Τρόπος Πληρωμής: Μετρητοίς/δόσεις/πιστωτική κάρτα

Παραλαβή: Courier, κατόπιν συνεννόησης με τον πελάτη

RAM SHOP

URL: www.ram-shop.gr

Περιγραφή: Πρόκειται για ένα αρκετά καλό κατάστημα on-line. Εκτός από ηλεκτρονικούς υπολογιστές, μπορείτε να αγοράσετε διάφορα περιφερειακά, αναλώσιμα, ακόμα και κινητά τηλέφωνα. Επιπλέον χαρακτηριστικά είναι η πώληση μεταχειρισμένων συσκευών σε χαμηλή τιμή, καθώς και η υπηρεσία παραγγελίας Η/Υ on-line. Χωρίς να μας εντυπωσιάζει και



διατηρώντας μία σχετικά αργή ταχύτητα, δεν μπορούμε να το χαρακτηρίσουμε ως κάτι το ιδιαίτερο, αλλά ως κατάστημα διαθέτει ποικιλία προϊόντων που θα ικανοποιήσει τους περισσοτέρους καταναλωτές.

Διαθέσιμες εταιρείες προϊόντων

Οθόνες: Sony, HP, Eizo, Hitachi, Nokia, Philips, Proview, Compaq, Panasonic, CTX, Viewpoint, Tatung, Arowana, Toshiba, Taxan, LG, Ilyama, Hansol, Mitsubishi, Miro, Likom, Sampo, TVS, Nec

Επεξεργαστές: AMD Athlon, Duron, Intel Celeron, Pentium III

"ΧΤΙΣΤΕ" ΤΟ PC ΣΑΣ ON-LINE

ΥΠΕΡ ΚΑΙ ΚΑΤΑ ΤΩΝ ΣΥΝΘΕΣΕΩΝ

	COMPUTER ALFA	ΠΛΑΙΣΙΟ	ΓΡΑΜΜΗ	RAM SHOP	ONEWAY	IMAGE	MG MANAGER
Τιμή	447.420 δρχ.	445.800 δρχ.	448.767 δρχ.	447.700 δρχ.	445.730 δρχ.	475.000 δρχ.	439.009 δρχ.
Φθηνότερο (σε σχέση με άλλα shops)	VGA	-	Μνήμη	Επεξεργαστής/ mainboard	Κάρτα ήχου, σκληρός δίσκος	-	Σύνολο τιμής, οθόνη
Ακριβότερο (σε σχέση με άλλα shops)	-	-	Mainboard	Κάρτα ήχου	-	Σύνολο, οθόνη, επεξ., μνήμη, mainboard, VGA	Σκληρός δίσκος

** Σημείωση: Ολες οι αναγραφόμενες τιμές είναι χωρίς ΦΠΑ*

Αν υποθέσουμε πως θέλουμε να αγοράσουμε ένα ολοκληρωμένο σύστημα το οποίο θα περιλαμβάνει όλα τα "κομμάτια" που τυχαία επιλέξαμε, (δείτε σχετικά την ενότητα "Παρατηρήσεις") βλέπουμε από ποιο από τα ανωτέρω καταστήματα μας συμφέρει να το πράξουμε.

Mainboards: Soyo, Asus, Elitegroup, Odi, Abit, Microstar
Σκληροί δίσκοι: Seagate, Quantum, Western Digital, Maxtor, Samsung, IBM
Κάρτες γραφικών: Diamond, Creative, Matrox, Asus, Trident, ATI, 3dfx, nVIDIA, Guillemot
Σύνθεση: Επιλεγόμενη από τον πελάτη
Τρόπος Πληρωμής: Μετρητοίς/δόσεις
Παραλαβή: Κατόπιν συνεννοήσεως με το κατάστημα

ONEWAY

URL: www.1oneway.gr

Περιγραφή: Η γνωστή αλυσίδα καταστημάτων βρίσκεται σε συνεχή δυναμική εξέλιξη. Παρέχονται όλα τα προϊόντα που σχετίζονται με το Hardware των υπολογιστών, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα παραγγελίας on-line. Το Web site είναι ιδιαίτερα ευέλικτο, χρήσιμο και λειτουργικό. Για να μπορέσετε να εκτελέσετε τις



παραγγελίες σας, θα πρέπει να εγγραφείτε μέλος συμπληρώνοντας μία φόρμα με τα στοιχεία σας. Αφού παραγγείλετε το προϊόν που επιθυμείτε, το Oneway θα επικοινωνήσει μαζί σας για να επιβεβαιώσει την παραγγελία.

Διαθέσιμες εταιρείες προϊόντων
Οθόνες: Eizo, Hitachi, Compaq, Adi
Επεξεργαστές: Intel Celeron, Pentium III
Mainboards: Asus, Intel, QDI, Microstar
Σκληροί δίσκοι: Samsung, Western Digital, Quantum
Κάρτες γραφικών: ATI, Creative, Hercules, Maxi, S3
Σύνθεση: Επιλεγόμενη από τον πελάτη
Τρόπος Πληρωμής: Μετρητοίς/δόσεις
Παραλαβή: Κατόπιν συνεννόησης με τον πελάτη

IMAGE COMPUTERS

URL: www.image.gr

Περιγραφή: Η εταιρεία Image Computers έχει δυναμική παρουσία στη χώρα μας από το 1988. Στο on-line κατάστημά της, εκτός από την παρουσίαση του εταιρικού προφίλ, θα βρούμε όλα τα είδη hardware και περιφερειακών και την πολυπόθητη δυνατότητα σχεδιασμού της δικής μας σύνθεσης, μέσω ενός λειτουργικού και ικανοποιητικού περιβάλλοντος.

Διαθέσιμες εταιρείες προϊόντων
Οθόνες: Eizo, Sony, Hitachi, Nokia, Philips, Nec, Proview, Viewsonic, CTX, LG
Επεξεργαστές: Intel Celeron, Pentium II, Pentium III
Mainboards: Intel, Asus, Gigabyte, Jetway, Soyo, QDI
Σκληροί δίσκοι: Western Digital, Quantum, Matrox, Seagate, IBM, Hitachi
Κάρτες γραφικών: Diamond, Matrox, 3dfx, Trident, Creative, S3, Asus, Gigabyte



Σύνθεση: Επιλεγόμενη από τον πελάτη
Τρόπος Πληρωμής: Μετρητοίς/δόσεις
Παραλαβή: Κατόπιν συνεννοήσεως με τον πελάτη

MGMANAGER

URL: www.mgmanager.com

Περιγραφή: Το MGManager είναι ένα λειτουργικό site, χωρίς ιδιαίτερη πρωτοτυπία στην εμφάνιση, διαθέτει όμως αρκετά μεγάλη ποικιλία προϊόντων, απ' όλα τα είδη hardware και περιφερειακών. Επιπλέον διαθέτει δυνατότητα σχεδιασμού του δικού σας υπολογιστή, επιλέγοντας ανάμεσα στα είδη του καταστήματος, καθώς και την πρωτότυπη δυνατότητα καταχώρισης αγγελίας για μεταχειρισμένα είδη προς πώληση.



Διαθέσιμες εταιρείες προϊόντων
Οθόνες: Compaq, CTX, Hansol, HP, Huyndai, LG, NEC, Nokia, Panasonic, Philips, Proview, Q, Samsung, Toshiba, Vibrant
Επεξεργαστές: AMD Athlon, Duron, Thunderbird, Intel Xeon, Celeron, Pentium III
Mainboards: Abit, Acorp, Asus, DFI, Easton, Epox, Gigabyte, Jetway, Qdi, Soyo, PC Chips, Tupelo
Σκληροί δίσκοι: Fujitsu, Maxtor, IBM, Q, Samsung, Seagate, Western Digital
Κάρτες γραφικών: ATI, Eisa, Creative, Matrox, Max, Manli, Chronos, 3D Labs, Pixel View, Diamond, Asus, 3dfx

Τρόπος Πληρωμής: Μετρητοίς/δόσεις
Παραλαβή: Κατόπιν συνεννοήσεως με το κατάστημα

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Προκειμένου να κάνουμε μια πιο αξιόπιστη αξιολόγηση των παρουσιαζόμενων καταστημάτων, πήραμε ενδεικτικές τιμές από κάποια διαθέσιμα από όλα τα καταστήματα περιφερειακά και σας παρουσιάζουμε τις διαφορές τους.

Παρατηρώντας τα ποσά διαπιστώσουμε πως οι τιμές των συνθέσεων των εταιρειών ποικίλλουν. Τη φθηνότερη σύνθεση των προϊόντων που επιλέξαμε παρουσιάζει το MG Manager, ενώ την ακριβότερη το Image Computers.

Οσον αφορά στην οθόνη EIZO που επιλέξαμε παρατηρήσαμε μικρή απόκλιση στις τιμές. Τη φθηνότερη τιμή μάς έδωσε το MG Manager ενώ την ακριβότερη το Image.

Στην επόμενη κατηγορία με τον επεξεργαστή, όπου επιλέξαμε τον Celeron 633MHz, το RAM Shop έδωσε την καλύτερη προσφορά, ενώ το Image για ακόμη μία φορά έδωσε την υψηλότερη. Στην κατηγορία της μνήμης επιλέξαμε 128MB με συχνότητα λειτουργίας 133MHz. Τη φθηνότερη τιμή μνήμης διέθετε το κατάστημα Γραμμή, ενώ την ακριβότερη τη συναντήσαμε και πάλι στο Image. Αλλη μία κατηγορία, στην οποία δεν συναντήσαμε μεγάλη απόκλιση στις τιμές μεταξύ των καταστημάτων ήταν αυτή της κάρτας ήχου. Την καλύτερη προσφορά είχαμε από τα Oneway ενώ την ακριβότερη από το RAM Shop. Στους σκληρούς δίσκους επιλέξαμε τον Western Digital στα 20GB με 7.200RPM. Η μεγαλύτερη απόκλιση τιμής ήταν της τάξης των περίπου 6.000δρχ., με το Oneway να παρουσιάζει την πιο οικονομική προσφορά και το MG Manager τη μεγαλύτερη. Ενα από τα καλύτερα mainboards είναι το ASUS CUV 4x, το οποίο διέθεταν στην καλύτερη τιμή το RAM Shop και στην ακριβότερη τα καταστήματα Γραμμή και Image. Τέλος, για την κυρίαρχο των σύγχρονων καρτών 3D, τη GeForce II με Double Data Rate μνήμη στα 32MB, την πιο συμφέρουσα τιμή βρήκαμε στα Computer ALFA, ενώ τη μεγαλύτερη τη συναντήσαμε στο Image.

Ο πίνακας περιλαμβάνει κοινά προϊόντα που υπήρξαν στο stock όλων των on-line shops που παρουσιάσαμε. Οπως θα παρατηρήσετε, δεν έχουμε συμπεριλάβει CD-ROMs, DVDs, ηχεία, πληκτρολόγιο, mouse, κουτί κ.λπ., διότι κάθε εταιρεία διαθέτει ξεχωριστά προϊόντα που διαφέρουν τόσο στην επωνυμία όσο και στην τιμή. Στο συνολικό κόστος σύνθεσης που αναφέρουμε, προσθέστε περίπου 60 με 70.000 δραχμές για να έχετε μια πλήρη εικόνα της τιμής του συστήματος που θέλετε να φτιάξετε. Ακόμα μία λύση είναι να επιλέξετε τις προσφορές που έχει κάθε κατάστημα και να αγοράσετε χωριστά τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Στο παρόν αφιέρωμα παρουσιάσαμε ένα αρκετά ενδιαφέρον κομμάτι του ελληνικού Διαδικτύου όσον αφορά στη δυνατότητα παραγγελίας on-line υπολογιστή. Μπορεί η δυνατότητα on-line shopping στην Ελλάδα να μην ικανοποιεί, τόσο σε ποικιλία όσο και ποσότητα, σε σχέση με το εξωτερικό, αλλά μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα ότι κάνουμε σταθερά βήματα προόδου. Τα περισσότερα καταστήματα διαθέτουν ετοιμοπαράδοτες συνθέσεις, αλλά και προσφορές, ανάλογα με την οικονομική δυνατότητα του καθενός. Σημαντικό μειονέκτημα σε αυτή την περίπτωση είναι ότι δεν μπορούμε να έχουμε την ποιότητα του συστήματος που επιθυμούμε. Υπάρχουν, για παράδειγμα, προτεινόμενες συνθέσεις με γρήγορους σχετικά επεξεργαστές, αλλά με κάρτα γραφικών παλαιάς τεχνολογίας, μικρή και αργή μνήμη, αμφιβόλου ποιότητας mainboard, οι οποίες περισσότερο θα σας δημιουργήσουν προβλήματα παρά θα σας ικανοποιήσουν στη χρήση για την οποία προορίζονται. Ακόμα, υπάρχουν παραδείγματα καταστημάτων που παρουσιάζουν αξιοπρεπείς συνθέσεις στις οποίες δεν περιλαμβάνεται οθόνη! Οπως και να έχει, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη δυνατότητα του on-line shopping ως έναν ενδεικτικό τιμοκατάλογο και στη συνέχεια να επισκεφθείτε το κατάστημα και να έρθετε σε επαφή με τον αρμόδιο πωλητή.

Αλλο ένα σημαντικό στοιχείο είναι η διαδικασία παραλαβής. Υπάρχουν τρεις βασικοί τρόποι:

1. Παραλαβή μέσω courier

Η συναλλαγή θα πραγματοποιηθεί με αντικαταβολή. Θα σας επισκεφθεί κάποια εταιρεία courier, στην οποία θα πληρώσετε το ποσό της παραγγελίας. Αυτή η μέθοδος είναι η γρηγορότερη και συνήθως ο χρόνος παραλαβής είναι εντός του 24ώρου. Το μειονέκτημα σε αυτή την περίπτωση είναι ότι θα πρέπει να πληρώσετε και τα επιπρόσθετα έξοδα για το courier.

2. Παραλαβή από το ίδιο το κατάστημα

Σε αυτή την περίπτωσή προκύπτει το εύλογο ερώτημα τι χρειάζεται το on-line shopping; Προφανώς συμφέρει εκείνους που μένουν στην περιοχή όπου εδρεύει το κατάστημα και δεν θέλουν να επιβαρυνθούν με τα πρόσθετα έξοδα της παραλαβής.

3. Παραλαβή μέσω ταχυδρομείου

Μη φανταστείτε ότι θα παραλάβετε κάποιον τεράστιο φάκελο με εκατοντάδες γραμματόσημα, αλλά μία ειδοποιητική επιστολή από το ταχυδρομείο. Βασικό μειονέκτημα σε αυτήν την περίπτωση είναι ότι ο χρόνος παραλαβής είναι αυξημένος και υπάρχει περίπτωση να ξεπεράσει την εβδομάδα.

Τέλος, ανεξάρτητα από τον τρόπο παραλαβής, που είναι θέμα προσωπικής επιλογής, θα σας συμβουλεύαμε, προτού προχωρήσετε στην αγορά Η/Υ, να επισκεφθείτε κάποιο Web site ή να κάνετε μία βόλτα στην αγορά διότι αφ' ενός τα προϊόντα μπορεί να έχουν εξαντληθεί ως στοκ αφ' ετέρου οι τιμές διαφέρουν από εβδομάδα σε εβδομάδα. Αντε και καλά ψώνια!

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΩΝ ΤΙΜΩΝ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

	ΟΘΟΝΗ 17'' EIZO F520	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ CELERON 633MHz	ΜΝΗΜΗ RAM 128MB/133MHz	ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ SOUNDBLASTER LIVE	HARD DISK 20GB WD 7.200RPM	MAINBOARD ASUS CUV4x	ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ CREATIVE GEFORCE II 32MB DDR AGP
COMPUTER ALFA	151.500	39.050	28.350	24.900	55.250	50.850	97.520
ΠΛΑΙΣΙΟ	151.500	35.900	30.500	22.800	54.900	51.900	98.300
ΓΡΑΜΜΗ	148.300	36.000	27.000	19.775	54.500	52.000	111.192
RAM SHOP	152.900	35.200	29.150	25.520	55.000	45.430	104.500
ONEWAY	151.500	39.576	35.000	19.492	49.746	50.424	99.992
IMAGE	153.000	43.000	39.000	22.000	54.000	52.000	112.000
MG MANAGER	147.525	37.062	27.599	20.487	55.456	48.950	101.930

** Σημείωση: Ολες οι αναγραφόμενες τιμές είναι χωρίς ΦΠΑ (οι τιμές αναφέρονται σε δραχμές)*

5 ΠΑΚΕΤΑ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ McAFEE



Σε αυτό το τεύχος έχουμε ένα μεγάλο αφιέρωμα σε πέντε εξαιρετικά προγράμματα εφαρμογών συντήρησης του υπολογιστή μας από τη McAfee. Το βασικό πακέτο του προγράμματος είναι τα ολοκαίνουρια McAfee Utilities, τα οποία πλαισιώνονται από τέσσερα εξίσου χρήσιμα και πολύ ισχυρά πακέτα. Πρόκειται για τα Uninstaller, Firewall, Student Survival Kit και Guard Dog, τα οποία παρουσιάζονται ένα προς ένα στη συνέχεια.

Του Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr

Πριν από μερικά τεύχη είχαμε παρουσιάσει τα Norton Utilities 2000, τα οποία αποτελούν ένα από τα καλύτερα προγράμματα συντήρησης του PC. Ηδη η Symantec έχει κυκλοφορήσει τα νέα Norton Utilities 2001, τα οποία όμως δεν περιλαμβάνουν ουσιαστικές καινοτομίες σε σχέση με την προηγούμενη έκδοσή τους. Πρόκειται περισσότερο για μία νέα έκδοση του δημοφιλέστατου πακέτου, που διαθέτει ένα νέο και σαφώς πιο όμορφο περιβάλλον εργασίας. Επίσης, οι περισσότερες από τις λειτουργίες που συναντήσαμε στην έκδοση 2000 βρίσκονται και εδώ σε μία πιο λειτουργική και εύχρηστη μορφή. Την απογοήτευση που συνόδευσαν τα ανωτέρω συμπεράσματα, ήρθε να μετριάσει η άφιξη στα γραφεία του περιοδικού του νέου πακέτου της McAfee, Utilities. Οταν μάλιστα αργότερα άρχισαν να καταφθάνουν ένα προς ένα και τα υπόλοιπα πακέτα, μια ιδέα άρχισε σιγά σιγά να υλοποιείται στο μυαλό μου. "Θα ζητήσω ένα εξασέλιδο για όλα τα πακέτα" σκέφτηκα. Πλησίασα με χίλιες επιφυλάξεις το γραφείο του αξιότιμου αρχισυντάκτη μας, προσέχοντας ταυτόχρονα να μη σκοντάψω σε μία από τις εννιά ουρές του μαστιγίου που μόλις είχε απλώσει για να στεγνώσει. "Μεγαλειότατε" ψέλλισα με φόβο. Γύρισε και με κοίταξε με εκείνο το τρελό και όλο μίσος βλέμμα με το οποίο συνηθίζει να αντιμετωπίζει πάντα τους συντάκτες. "Εντάξει, συμφωνώ. Προτού τελειώσει η μέρα να μου τα έχεις έτοιμα" ήταν η απάντησή του πριν καλά καλά προλάβω να του πω τίποτα. "Μάλιστα" απάντησα με σεβασμό και έτρεξα στο γραφείο μου να ξεκινήσω το γράψιμο. "Τηλεπάθεια" σκέφτηκα με τρόμο, καθώς το λογότυπο του Word φιγούραρε ήδη στην οθόνη μου. "Οι δυνάμεις του ολοένα μεγαλώνουν." Με τις σκέψεις αυτές και την έκφραση "προτού τελειώσει η μέρα να μου τα έχεις έτοιμα" να στριφογυρίζει στο μυαλό μου, ξεκίνησα να γράφω όσο πιο γρήγορα μπορούσα.

Ολοκληρωμένη προστασία για τον υπολογιστή σας!



ΓΕΝΙΚΑ

Μετά την αλά Stephen King εισαγωγή, ας σοβαρευτούμε λιγάκι και ας δούμε τι ακριβώς περιλαμβάνει το άρθρο που ακολουθεί. Οπως ήδη έχουμε αναφέρει, θα παρουσιάσουμε πέντε πολύ χρήσιμα πακέτα εφαρμογών που ως σκοπό έχουν να συνδράμουν κατά πολύ στη σωστή λειτουργία του υπολογιστή μας. Τα Utilities αποτελούν άμεσο απόγονο του McAfee Nuts & Bolts. Πρόκειται για μία συλλογή προγραμμάτων, τα οποία, από τη στιγμή που θα εγκατασταθούν στο σύστημά μας, αναλαμβάνουν να το διατηρούν ακμαιότατο, φροντίζοντας συνεχώς για τη συντήρηση και την καλή λειτουργία του. Ο Uninstaller, όπως δηλώνει και το όνομά του, είναι υπεύθυνος για όλες τις απεγκαταστάσεις προγραμμάτων που θα γίνουν στα Windows. Είναι προγραμματισμένος να ερευνά στη registry των Windows για τυχόν καταχωρίσεις που έχουν γίνει εκεί κατά τις εγκαταστάσεις των προγραμμάτων και να τις αφαιρεί μαζί με τα τελευταία. Επιπλέον είναι επιφορτισμένος με πλήθος έξτρα λειτουργιών που θα εξετάσουμε στη συνέχεια. Το Firewall είναι ένα πρόγραμμα που ασχολείται με την ασφάλεια του υπολογιστή μας όταν αυτός είναι συνδεδεμένος σε δίκτυο. Περιλαμβάνει ρυθμίσεις τόσο για LAN όσο και για το Internet. Το Student Survival Kit είναι μία συλλογή από γενικότερης φύσης προγράμματα, τα οποία συναντάμε λίγο πολύ και στα υπόλοιπα πακέτα. Σύμφωνα με τη McAfee, πρόκειται για ένα πρόγραμμα που συγκεντρώνει αρκετές αξιόλογες εφαρμογές προστασίας του PC, χρησιμοποιώντας ένα πιο φιλικό interface που καθιστά το πρόγραμμα ιδανικό και για μικρότερες ηλικίες. Τέλος, το Guard Dog είναι σχεδιασμένο και αυτό όπως το Firewall, για να προσφέρει ασφάλεια στο χρήστη όταν αυτός είναι δικτυωμένος. Για περισσότερες πληροφορίες για κάθε πρόγραμμα ξεχωριστά, απλώς συνεχίστε να διαβάζετε...

McAFEE UTILITIES

Η κεντρική οθόνη του McAfee περιλαμβάνει τέσσερις βασικές επιλογές, οι οποίες με τη σειρά τους διαθέτουν αρκετές υποεπιλογές. Επειδή το πρόγραμμα είναι τεράστιο, θα προσπαθήσουμε να περιγράψουμε το κεντρικό νόημα κάθε λειτουργίας μέσα σε δύο τρεις προτάσεις.

Repair & Recover

Disk Minder

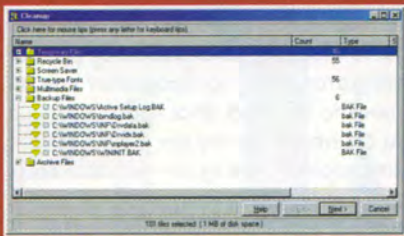
Αντίστοιχο του ScanDisk πρόγραμμα των Windows. Ελέγχει τους δίσκους του συστήματος για τυχόν λάθη στο directory Structure ή στην επιφάνεια αυτών, τα οποία διορθώνει.

McAfee Image

Εχετε διαβάσει ή έχετε δει καθόλου το System Restore των WinME; Αυτή είναι μία παρόμοια λειτουργία των Utilities. Δημιουργεί ένα ακρι-

McAfee

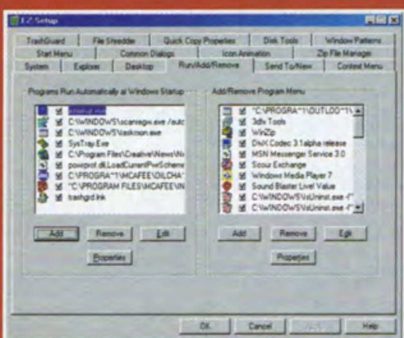
ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΩΝ UTILITIES



Ο Cleanup wizard των Utilities είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο. Αναλαμβάνει να βρει και να κατηγοριοποιήσει συγκεκριμένες ομάδες αρχείων που δηλώνουμε. Στη συνέχεια μπορούμε να επιλέξουμε τι ακριβώς θα διαγράψουμε.



Το Disk Tune, αν και παρουσιάζεται πολύ ισχυρό ως εφαρμογή, είναι πολύ αργό. Αν παρ' όλα αυτά έχετε την υπομονή να το αφήσετε να ολοκληρώσει την εργασία του, θα ανταμειφθείτε σε ταχύτητα και απόδοση στο περιβάλλον των Windows.



Το περιβάλλον του EZ Setup μοιάζει πάρα πολύ με το TweakAll. Ακόμα και οι περισσότερες από τις επιλογές του είναι παρόμοιες.



Disk Minder: Ένα από τα προγράμματα που μας άρεσαν πολύ. Αν το ενεργοποιήσετε, αντικαθιστά εξ ολοκλήρου το scandisk των Windows και αναλαμβάνει να ερευνήσει τον δίσκο σας για προβλήματα που πιθανόν να υπάρχουν.

βές αντίγραφο μερικών σημαντικών sectors του δίσκου μας, το οποίο αποθηκεύει. Έτσι, αν μερικά "critical" τμήματα του δίσκου μας για κάποιον λόγο καταστραφούν (virus, disk crash), μπορούμε να τα επαναφέρουμε με τη χρήση αυτής της εντολής.

Rescue Disk
Δημιουργία μίας δισκέτας έκτακτης ανάγκης, με την οποία μπορούμε να boot-άρουμε το σύστημα, αν η εκκίνησή του από το σκληρό δίσκο δεν είναι δυνατή.

First Aid
Είναι ένα εντελώς ξεχωριστό πρόγραμμα το οποίο μπορούμε να εκκινήσουμε και ανεξάρτητα από τα Utilities. Χρησιμοποιείται ως διαγνωστικό προβλημάτων του υπολογιστή αλλά και όλων των περιφερειακών συσκευών που αυτός χρησιμοποιεί.

Discover Pro
Με τη χρήση αυτή της εντολής μπορούμε να πάρουμε αναλυτικές πληροφορίες για όλα τα επιμέρους τμήματα του υπολογιστή μας.

Undelete
Οι παλαιότεροι ίσως να θυμούνται την αντίστοιχη εντολή που υπήρχε στο DOS. Με τη χρήση της μπορούμε να επαναφέρουμε κάποια αρχεία που έχουμε σβήσει ακόμα και από το Recycle Bin. Φυσικά, αυτό δεν είναι πάντα εφικτό. Για μεγαλύτερες πιθανότητες να τα καταφέρουμε, θα ήταν καλό να επιχειρούσαμε το undelete αμέσως μετά το σβήσιμο των αρχείων που διαγράψαμε κατά λάθος.

Clean & Optimize

Cleanup Wizard
Ο Cleanup wizard χρησιμοποιείται για να διαγράψουμε εύκολα και γρήγορα ομάδες αρχείων με κοινά χαρακτηριστικά. Επίσης, μπορούμε αντί να διαγράψουμε τα αρχεία αυτά, να τα συμπιέσουμε αυτόματα σε ZIP αρχεία κρατώντας έτσι ένα backup.

Disk Tune
Κλασικό πρόγραμμα αποκερματοποίησης (defrag) του δίσκου. Είναι αρκετά αργό, αλλά βελτιώνει κατά πολύ τις επιδόσεις του συστήματος.

Registry Wizard
Για τους τολμηρούς, που δεν φοβούνται να τα "βάλουν" με τη registry των Windows, υπάρχει αυτή η επιλογή. "Κόψτε και ράψτε" το μητρώο των Windows, με προσοχή φυσικά για να αποφύγετε τα χειρότερα.

Launch Rocket
Πολύ πρωτότυπη λειτουργία, που βελτιώνει κατά πολύ το χρόνο εκκίνησης συγκεκριμένων προγραμμάτων που χρησιμοποιούμε πιο πολύ. Επιλέγουμε τα executable αρχεία των προγραμμάτων που θέλουμε από μία λίστα και όλες οι απαραίτητες ρυθμίσεις γίνονται αυτόματα.

Quick Copy
Θεωρητικά αυτή η εντολή αντιγράφει αλλά και μετακινεί αρχεία πολύ πιο γρήγορα από ό,τι ο Windows Explorer. Παρ' όλα αυτά, στην πράξη δεν διαπιστώσαμε μεγάλες διαφορές.

Shortcut Wizard
Ερευνά για ανενεργά shortcuts που έχουν ξεμείνει στο σύστημα, τα παρουσιάζει στον χρήστη και ζητάει την άδειά του για να τα διαγράψει.

Prevent & Protect

Crash Protector
Ο Crash protector αναλαμβάνει να προστατεύσει το σύστημά μας από ανεπιθύμητα crashes. Πολύ ενδιαφέρουσα εφαρμογή είναι ο Crash generator που συναντάμε εδώ, με τη χρήση του οποίου δημιουργούμε "εικονικά" crashes στον υπολογιστή μας.

WinGauge
Το WinGauge είναι ένα monitoring tool, το οποίο τοποθετείται ως tray στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης μας. Σκοπός του είναι να παρακολουθεί συνεχώς τη δραστηριότητα της CPU, της μνήμης αλλά και τις γενικότερες επιδόσεις των Windows και να αναγράφει τα σχετικά στοιχεία σε ποσοστιαία βάση σε ειδικό παράθυρο που εμφανίζει.

Virus Scan
Το πασίγνωστο McAfee Antivirus διατίθεται ως επιλογή μέσα από τα Utilities. Αξιοπιστία, ταχύ-

τητα αλλά και δυνατότητα αυτόματης ανάκτησης των τελευταίων virus definitions από το Internet είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά του.

TrashGuard
Με την ενεργοποίηση του TrashGuard όλα τα αρχεία που διαγράφουμε τοποθετούνται αυτόματα στο Recycle Bin, ακόμα κι αν τα έχουμε διαγράψει από το DOS. Η λειτουργία ισχύει επίσης για αρχεία Windows based εφαρμογών 16bit.

Safe & Sound
Η εντολή αυτή δημιουργεί αντίγραφα των εγγράφων στα οποία εργαζόμαστε, τη στιγμή που τα χρησιμοποιούμε. Η όλη διαδικασία πραγματοποιείται στο background, έτσι ώστε να μην ενοχλείται καθόλου ο χρήστης κατά την εργασία του.

Y2K Checker
Η συγκεκριμένη λειτουργία θα ξεκινήσει έναν έλεγχο στο PC μας, για να διαπιστώσει αν το μηχάνημα είναι συμβατό με το πρόβλημα του 2000 (λίγο ξεπερασμένο πλέον).

Secure & Manage

Ez Setup
Το Ez Setup είναι ένα πρόγραμμα που μοιάζει πάρα πολύ με το TweakAll που είχαμε παρουσιάσει σε προηγούμενο τεύχος του "PC Master". Η κεντρική οθόνη του χωρίζεται σε πολλά tabs το καθένα από τα οποία περιλαμβάνει ρυθμίσεις για συγκεκριμένο τμήμα των Windows. Οι επεμβάσεις στο περιβάλλον του λειτουργικού αποσκοπούν στην καλύτερη διαχείριση του τελευταίου από το χρήστη, αλλά θα πρέπει όλες οι αλλαγές να γίνονται με μεγάλη προσοχή.

Launch Pad
Το Launch Pad απλώς εμφανίζει ένα μενού στην οθόνη μας. Αυτό περιέχει εικονίδια για πολλές από τις πιο συνηθισμένες λειτουργίες των Utilities, στις οποίες μπορεί να έχει πρόσβαση ο χρήστης εύκολα και γρήγορα.

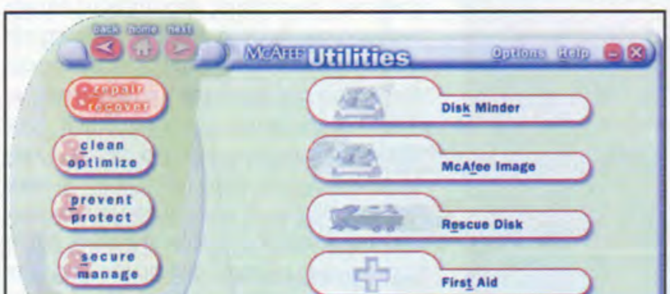
McAfee Fortress
Με τη χρήση του Fortress έχουμε τη δυνατότητα να κρυπτογραφήσουμε και να αποκρυπτογραφήσουμε αρχεία του δίσκου μας. Η λειτουργία κάνει χρήση passwords, τα οποία ζητούνται κάθε φορά που επιθυμούμε να έχουμε πρόσβαση σε ένα από τα κρυπτογραφημένα αρχεία.

File Shredder
Κάθε φορά που σβήνουμε κάποιο αρχείο από το δίσκο μας παραμένουν υπολείμματα αυτού. Με τη χρήση του File shredder μπορούμε να εξαφανίσουμε κάθε ίχνος αρχείου που διαγράφουμε από το δίσκο μας. Χρειάζεται μόνο λίγη προσοχή, γιατί κάθε αρχείο που διαγράφουμε με τον τρόπο αυτόν δεν είναι δυνατόν να το επαναφέρουμε. Φροντίστε λοιπόν να είστε σίγουροι κάθε φορά που θέλετε να "πετάξετε" κάποιο αρχείο.

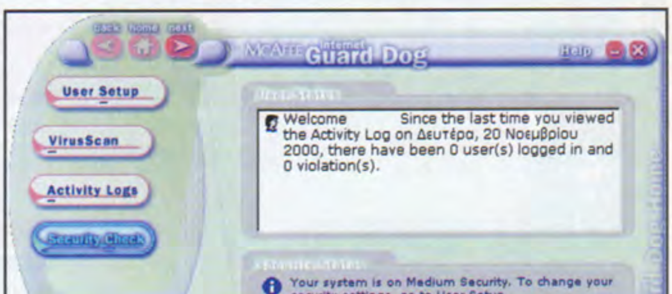
Zip Manager
Πρόκειται για ένα πρόγραμμα αντίστοιχο του WinZip. Μπορούμε να του αναθέσουμε τον πλήρη έλεγχο των συμπιεσμένων αρχείων του συστήματός μας, ενώ φυσικά υπάρχει η δυνατότητα να δημιουργήσουμε και καινούρια archives.

McAFEE GUARD DOG

Το Guard Dog είναι ένα πρόγραμμα που αποσκοπεί κυρίως στον έλεγχο της πρόσβασης στο Internet, όπως και στον έλεγχο της πλοήγησης σελίδων του Web. Παρ' όλα αυτά δεν αναλώνεται μόνο σε "απαγορευτικούς" σκοπούς, καθώς με σωστή χρήση του θα βοηθήσει τους χρήστες να σερφάρουν πιο γρήγορα στο Διαδίκτυο. Κάνοντας χρήση κάποιων επιλογών μέσα από το πρόγραμμα, μπορούμε να φιλτράρουμε όλες τις σελίδες που θα εμφανίζονται στον browser μας. Για το σκοπό αυτόν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε διάφορα κριτήρια, τα οποία θα αφορούν κυρίως στο περιεχόμενο αυτών των sites είτε στη γλώσσα που χρησιμοποιείται σε αυτά. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα να επιτρέψουμε την πρόσβαση στο Διαδίκτυο μόνο ορισμένες ώρες της ημέρας, κάτι που μάλλον θα φανεί πολύ χρήσιμο σε γονείς που σίγουρα δεν βρίσκουν και πολύ δελεαστικό το γεγονός πως τα παιδιά τους "σερφάρουν" όλο το βράδυ στο Internet εν αγνοία τους. Να σημειώσουμε εδώ πως το πρόγραμμα έχει τη δυνατότητα να ελέγχει ακόμα και το περιεχόμενο συζητήσεων στο IRC. Εκτός από τις ανωτέρω "φασιστικές" δυνατότητες της εφαρμογής, το Guard Dog μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για να βελτιώσει την ταχύτητα πλοήγησης του χρήστη στο Διαδίκτυο. Για παράδειγμα υπάρχει η δυνατότητα να αφαιρέσουμε όλα τα banners και τα διαφημιστικά από τις σελίδες του Web, κερδίζοντας έτσι κατά πολύ στην ταχύτητα με την οποία αυτές εμφανίζονται στον browser μας. Επίσης μπορούμε να κρατάμε σε ειδικά κρυπτογραφημένα αρχεία όλα τα usernames αλλά και τα passwords που χρησιμοποιούμε για την πρόσβαση σε ορισμένες σελίδες του Διαδικτύου. Όλοι οι κωδικοί πρόσβασης χρησιμοποιούνται αυτόματα από το πρόγραμμα όπου αυτοί χρειάζονται, ενώ δεν είναι αναγκαίο για το χρήστη να τους εισάγει κάθε φορά από την αρχή. Το Guard Dog εγγυάται απόλυτη ασφάλεια στο συγκεκριμένο τομέα.



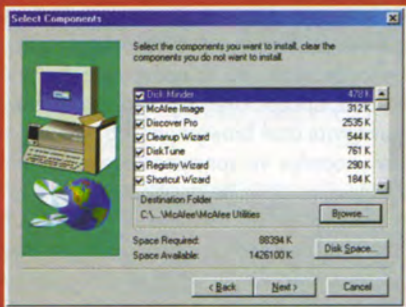
Εδώ βλέπουμε το κεντρικό μενού των McAfee Utilities. Στα αριστερά διακρίνουμε τις τέσσερις βασικές κατηγορίες λειτουργιών του προγράμματος.



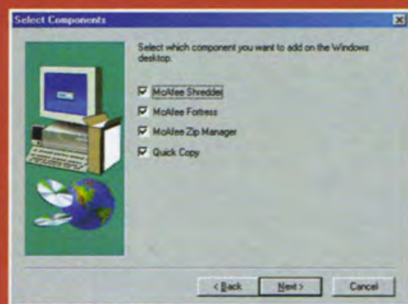
Το κεντρικό interface του Guard Dog. Καλό θα είναι να συμβουλεύεστε το Security Status συχνά, καθώς σας προειδοποιεί συνεχώς για όλες τις ενέργειες που εκτελεί το πρόγραμμα.

McAfee

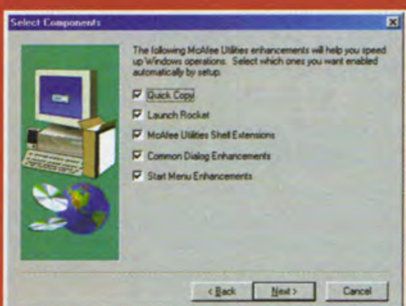
ΤΟ INSTALLATION ΤΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΒΗΜΑ ΒΗΜΑ



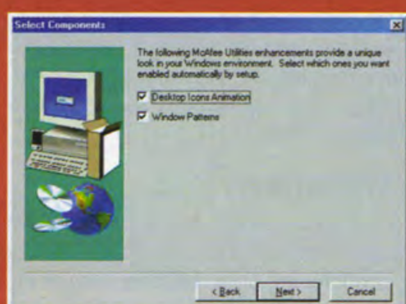
Επιλέξτε τα προγράμματα που θέλετε να εγκαταστήσετε στο δίσκο σας από τη λίστα που βλέπετε στην εικόνα.



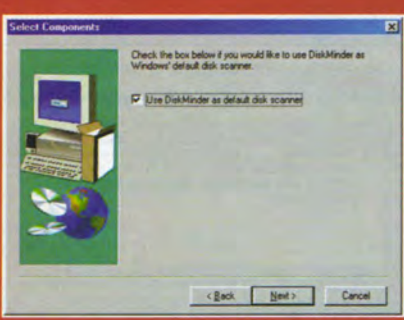
Προσοχή χρειάζεται η δήλωση των προγραμμάτων που θα ξεκινάνε κατά το startup. Αν τα δηλώσετε όλα, θα καθυστερήσει κατά πολύ το boot των Windows.



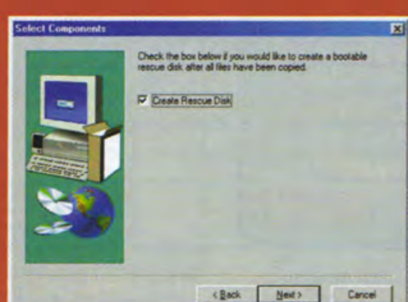
Τα προγράμματα αυτά θεωρητικά βελτιώνουν την απόδοση των Windows. Στην πράξη όμως δεν είδαμε σημαντικές διαφορές στην απόδοση του λειτουργικού.



Τα ίδια ακριβώς ισχύουν και για τα δύο αυτά προγράμματα.



Αντίθετα το Disk Minder μας άρεσε πολύ και σας το προτείνουμε ανεπιφύλακτα.



Φυσικά, μην ξεχάσετε να δημιουργήσετε και μία rescue disk για την περίπτωση που κάτι δεν πάει καλά.

Γενικότερα πρόκειται για ένα πολύ καλό πρόγραμμα που θα φανεί χρήσιμο σε όλους τους χρήστες του Διαδικτύου.

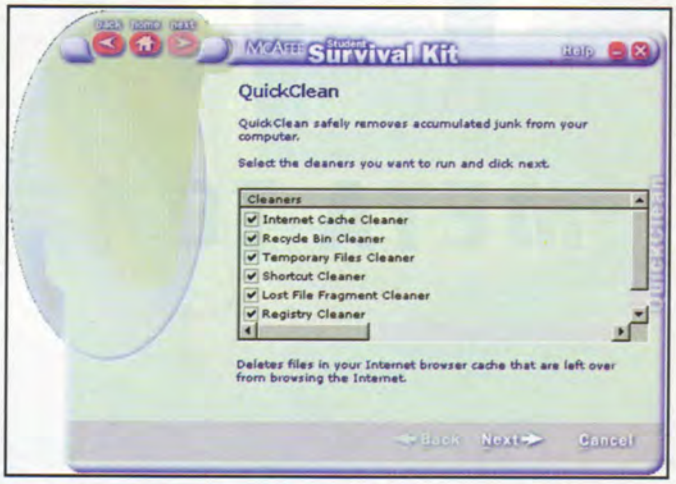
McAFEE UNINSTALLER

Ο Uninstaller είναι μία εφαρμογή που ανήκει σε μία από τις αγαπημένες μου κατηγορίες προγραμμάτων. Έχουμε μιλήσει πολλές φορές για τις δραματικές καταστάσεις που μπορούν να δημιουργηθούν στα Windows από τις πολλές εγκαταστάσεις και απεγκαταστάσεις προγραμμάτων. Ο Uninstaller ειδικεύεται στην εύρεση και την αφαίρεση όλων εκείνων των υπολειμμάτων που αφήνουν πίσω τους τα προγράμματα. Η χρήση του, όμως, μπορεί να επιτύχει τα καλύτερα αποτελέσματα αν είναι το πρώτο πρόγραμμα που θα περαστεί έπειτα από ένα Clean Install, αφού έτσι θα παρατηρεί όλες τις εφαρμογές που περνάνε στο σύστημά μας, από την πρώτη ως την τελευταία.

Ο Uninstaller, από τη στιγμή που θα ξεκινήσει τη λειτουργία του, παρατηρεί όλες τις δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα στον υπολογιστή μας. Οι αλλαγές αρχείων στο σκληρό ύστερα από ένα installation παρατηρούνται και καταγράφονται με το όνομα που θα δώσει ο χρήστης. Πρέπει, βέβαια, να σημειωθεί πως ο Uninstaller ουσιαστικά αντικαθιστά το add/remove programs των Windows, με αποτέλεσμα περιστασιακά να εμφανίζονται προβλήματα, που δεν είναι άλλα από τη μη εμφάνιση κάποιων προγραμμάτων προς αφαίρεση είτε στο add/remove είτε στον Uninstaller. Ας γίνουμε όμως λίγο πιο συγκεκριμένοι: Αν ένα πρόγραμμα που έχει καταγραφεί με τον Uninstaller αφαιρεθεί από το add/remove programs, τότε το πρόγραμμα παραμένει στον Uninstaller λες και ακόμη υπάρχει, μα συχνά πυκνά και το αντίστροφο. Anyway, η χρήση του προγράμματος μπορεί να βοηθήσει κάθε χρήστη χάρη στις εξαιρετικές δυνατότητες παρατήρησης και καταγραφής που διαθέτει, αφού η αφαίρεση κάποιας εφαρμογής ή παιχνιδιού αφαιρεί περισσότερα αρχεία από το κλασικό add/remove, και μάλιστα με μεγαλύτερη σιγουριά. Εξαιτίας όμως της συνεχούς παρατήρησης (το σχετικό τμήμα του προγράμματος τρέχει πάντα κατά την εκκίνηση των Windows), όταν το πρόγραμμα συνδυάζεται με κάποιο antivirus που επίσης παρατηρεί συνεχώς αλλαγές στα αρχεία μας, τότε υπάρχει σημαντική πτώση απόδοσης, που σε μερικά μέτρια και παλιά συστήματα μπορεί να είναι και της τάξης του 20 με 30%... Τέλος, η εφαρμογή διαθέτει και μερικές ακόμα επιλογές με τις οποίες ο χρήστης θα μπορούσε να ελευθερώσει χώρο από το δίσκο του, αφαιρώντας κάποιο αρχεία του συστήματος βάσει συγκεκριμένων παραμέτρων που αυτός θα θέσει. Μαζί με τον Norton Uninstaller αποτελούν δύο από τα καλύτερα προγράμματα του είδους.



Εχετε πρόβλημα χώρου στο δίσκο σας; Το Space Maker του Uninstaller είναι εδώ για να σας λύσει τα χέρια. Ερευνά το δίσκο για αρχεία και πάσης φύσεως αντικείμενα που ενδέχεται να μη χρειάζεστε και σας προτείνει να τα διαγράψετε για να κερδίσετε χώρο.



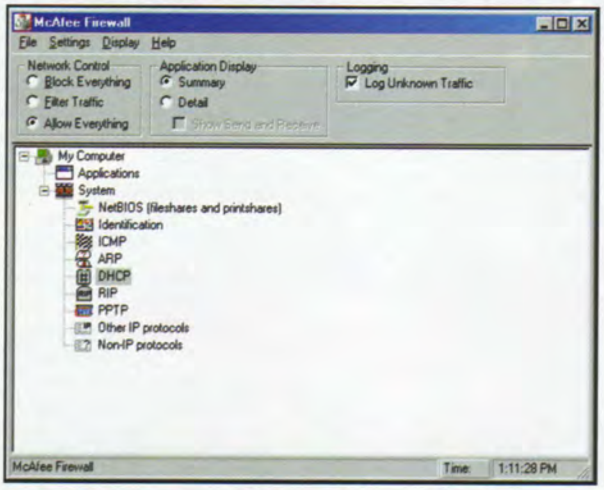
Στην εικόνα παρουσιάζεται η λειτουργία QuickClean του Student Kit. Ολες οι κατηγορίες των προς διαγραφή αρχείων παρουσιάζονται στη λίστα που βλέπουμε. Αν επιλέξουμε να ανοίξουμε κάποια από αυτές, μπορούμε να πάρουμε περαιτέρω πληροφορίες για συγκεκριμένα αρχεία.

McAFEE STUDENT SURVIVAL KIT

Το Student Kit, όπως ήδη έχουμε προαναφέρει, είναι μία συλλογή εφαρμογών που λίγο πολύ περιέχονται και στα υπόλοιπα πακέτα που παρουσιάζουμε στο παρόν άρθρο. Πρόκειται για προγράμματα "πρώτων βοηθειών" του υπολογιστή μας. Τη συγκεκριμένη συλλογή θα μπορούσαν να αποκτήσουν όσοι θέλουν απλώς μία "light" έκδοση μερικών βασικών εφαρμογών συντήρησης του PC. Ενα από τα βασικότερα προγράμματα που συναντάμε εδώ είναι το McAfee VirusScan, ένα από τα καλύτερα προγράμματα αντιμετώπισης ιών. Είναι προγραμματισμένο να ελέγχει για ιούς σε δισκέτες, σε downloaded αρχεία από το Internet, σε e-mail attachments, σε κοινόχρηστα αρχεία και πολλά άλλα. Στη συνέχεια συναντάμε την επιλογή QuickClean. Οπως δηλώνει και το όνομά της, πρόκειται για μια "κομμένη" έκδοση μερικών βασικών λειτουργιών που συναντάμε στον McAfee Uninstaller. Παρ' όλα αυτά, πρόκειται για αρκετά γρήγορη εφαρμογή και μάλλον θα αφήσει τους περισσότερους από εσάς ικανοποιημένους. Αλλες δύο χρήσιμες λειτουργίες είναι και οι WinGauge και Backup & Restore, τις οποίες παρουσιάσαμε ανωτέρω. Τέλος, στο Survival Kit συναντάμε και κάποια στοιχεία από το Guard Dog. Με τη χρήση της επιλογής Internet Options μπορούμε να "κόψουμε" τις διαφημίσεις και τα banners από τις σελίδες του Web, ενώ υπάρχει η δυνατότητα αποθήκευσης κρυπτογραφημένων passwords, με τον τρόπο που περιγράφουμε στο τμήμα για το Guard Dog.

McAFEE FIREWALL

Πιστεύω πως το Firewall είναι το πιο εξειδικευμένο πρόγραμμα από αυτά που παρουσιάζουμε. Γενικότερα, ως Firewall ορίζουμε ένα εικονικό "τείχος" προστασίας που δημιουργούμε σε κάποιον υπολογιστή που είναι δικτυωμένος, έτσι ώστε να τον προστατέψουμε από τυχόν εισβολείς, ιούς και όλα τα προβλήματα που θα μπορούσαν ενδεχομένως να προέλθουν από το Internet. Το McAfee είναι ένα πρόγραμμα για αυτές ακριβώς τις εργασίες. Είναι προγραμματισμένο να ελέγχει ανά πάσα στιγμή αν κάποιος προσπαθεί να "εισβάλει" στον υπολογιστή μας και, αν αυτό συμβεί, να μας δίνει λεπτομερή περιγραφή για τα στοιχεία του επίδοξου εισβολέα. Επιπλέον μπορεί να ελέγχει για τις περισσότερες μορφές επίθεσης που μπορούμε να δεχτούμε από Trojans. Αν και το πρόγραμμα ασχολείται με αρκετά "advanced" διαδικτυακά ζητήματα, οι λειτουργίες του είναι πολύ απλές και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ακόμα και από χρήστες που δεν έχουν τις απαιτούμενες γνώσεις επάνω σε σχετικά ζητήματα. Στα αρνητικά του προγράμματος καταγράφουμε το γεγονός πως η χρήση του Firewall καθυστερεί λίγο το σύστημα, κάτι που γίνεται ιδιαίτερα προβληματικό σε παλιότερα και πιο αργά συστήματα. Κατά τα άλλα πρόκειται για ένα πολύ χρήσιμο πρόγραμμα που θα εξασφαλίσει σε μεγάλο ποσοστό την ασφάλεια του υπολογιστή σας. Κλείνοντας να αναφέρουμε πως αν έχετε στον υπολογιστή σας εγκατεστημένα παραπάνω από ένα προγράμματα firewall υπάρχει σοβαρή περίπτωση να δημιουργηθούν ανεπιθύμητα conflicts.



Το Firewall μπορεί να μη διαθέτει πολλά γραφικά, αλλά ενσωματώνει μερικές πανίσχυρες λειτουργίες.

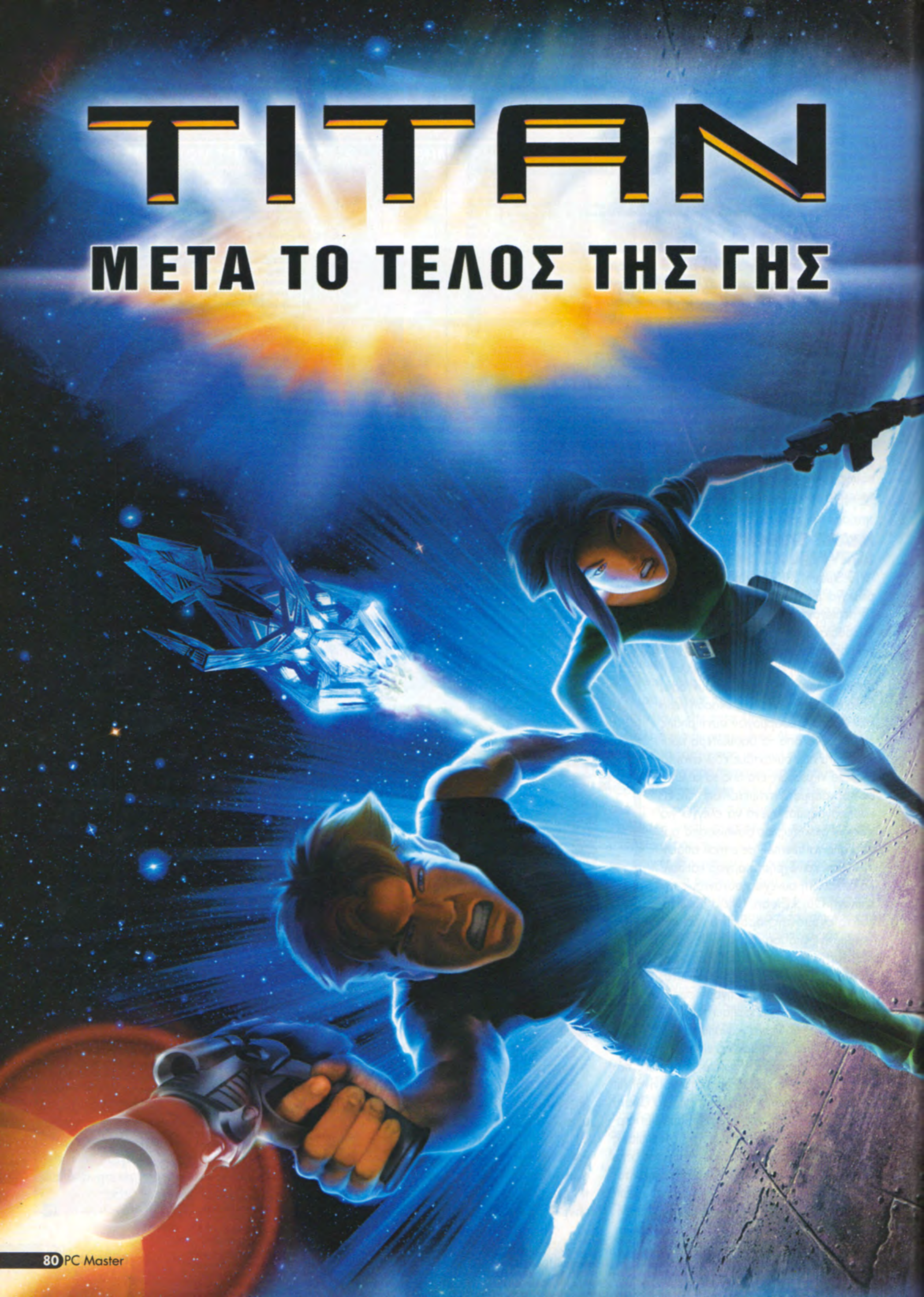
ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Οι εντυπώσεις που αποκομίσαμε από τη χρήση των ανωτέρω πακέτων είναι πολύ θετικές. Ολα τα εξεταζόμενα προγράμματα αποτελούν πολύ αξιόλογες εφαρμογές που καλό θα είναι να βρίσκονται στο σύστημα όποιου χρήστη ενδιαφέρεται για την απρόσκοπτη λειτουργία του υπολογιστή του. Αν σκοπεύετε να αγοράσετε κάποιο πακέτο, απλώς σκεφτείτε ποιο από αυτά ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες σας. Φυσικά, τα Utilities πάντα είναι χρήσιμα, αλλά ίσως να καλύπτεστε με το Student Survival Kit. Οπως και να έχει, πάντως, ό,τι και να επιλέξετε σίγουρα θα βγείτε κερδισμένοι. Η McAfee σας προσφέρει την απόλυτη προστασία, εσείς θα την αρνηθείτε;

PC

TITAN

ΜΕΤΑ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΓΗΣ



Τι σας είχα υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος; Οτι σύντομα θα έχουμε και άλλη έκπληξη! Για του λόγου το αληθές ιδού: Το "PC Master" συνεχίζει το χορό των avant premiére που ξεκίνησε στο προηγούμενο τεύχος, με ακόμη μία καταπληκτική ταινία! Αυτή τη φορά έχουμε σε πανελλήνια αποκλειστικότητα το "TITAN A.E.", μία εκπληκτική περιπέτεια σχεδιασμένη εξ ολοκλήρου σε γραφικό περιβάλλον, δηλαδή με κινούμενα σχέδια. Την ερχόμενη Κυριακή, λοιπόν, αφήστε τους άλλους κοινούς θνητούς να δούνε το "Red Planet" και ελάτε μαζί μας να απολαύσουμε το "TITAN A.E.", πριν από όλους πάντα...

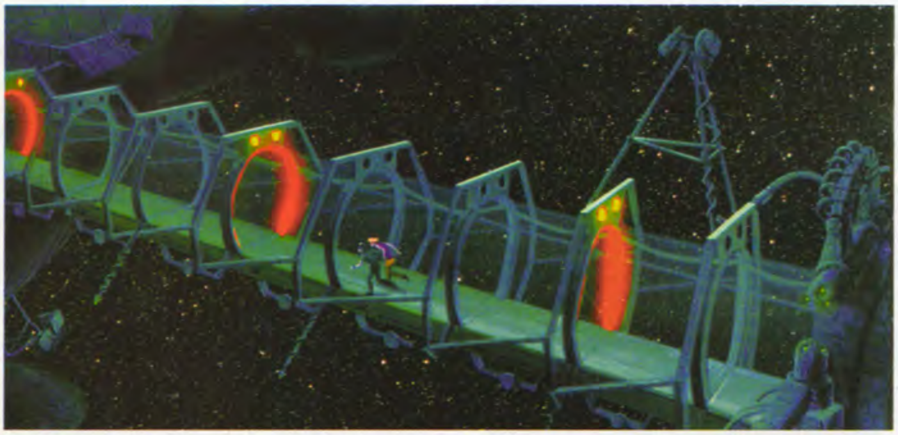
Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Ελπίζω όσοι ήρθατε στην προηγούμενη avant premiére μας να μείνατε ευχαριστημένοι και, φυσικά, να έρθετε και σε αυτήν. Η ίδια πρόσκληση ισχύει και για όσους δεν κατάφεραν να βρεθούν την προηγούμενη Κυριακή μαζί μας. Στη δεύτερη avant premiére του "PC Master" θα απολαύσετε το TITAN A.E., μία φοβερή περιπέτεια που διαδραματίζεται στο μέλλον και είναι εξ ολοκλήρου σχεδιασμένη με γραφικά, άλλοτε σε δύο διαστάσεις σχεδιασμένα στο χέρι και άλλοτε τρισδιάστατα δημιουργημένα σε υπολογιστές! Η παραγωγός εταιρεία είναι η πασίγνωστη Twentieth Century Fox που πρόσφατα μας χάρισε ένα έπος, έναν μύθο, ένα αριστούργημα... όχι δεν λέω για το "What Lies Beneath" (ελληνιστή "Ενοχο Μυστικό"), το οποίο παρεμπιπτόντως ήταν πολύ καλό, αλλά για το φ α ν τ α σ τ ι κ ό X-MEN. Μα καλά, τι ταινιάρα ήταν αυτή; - ο Wolverine θεός ε; Εγώ πλέον στα όνειρά μου τον βλέπω ανελλιπώς, ενώ στους εφιάλτες μου με μαστίζει η φωτογραφία του Καφούρου, που είχα βρει μία Παρασκευή και 13 στο συρτάρι του Πατρίκου! Μπράβο στη Fox για την άψογη μεταφορά του κόμιξ. Αναμένουμε με αγωνία τη συνέχεια της ταινίας με πιθανό τίτλο "X-MEN II MUWD" (Magneto U Will Die!).

TITAN A.E.

ΑΚΟΥΓΟΝΤΑΙ ΟΙ ΦΩΝΕΣ ΤΩΝ	Matt Damon (Cale), Bill Pullman (Korso), John Leguizano (Gune), Nathan Lane (Preed), Janeane Garofalo (Stith), Drew Barrymore (Akima)
ΠΑΡΑΓΩΓΗ	David Kirschner, Don Bluth, Gary Goldman
ΣΕΝΑΡΙΟ	Hans Bauer, Randall McCormick
ΜΟΥΣΙΚΗ	Graeme Revell

Η avant premiére του TITAN A.E. (το A.E. δεν σημαίνει Ανώνυμος Εταιρεία όπως πολλοί νομίζουν, αλλά After Earth) θα γίνει την Κυριακή 10 Δεκεμβρίου, στις 12:00, στην αίθουσα 1 των σινεμά Alpha Odeon στο Μαρούσι. Η συγκεκριμένη αίθουσα χωράει 300 άτομα! Μπορεί να φαντάζει μεγάλος ο χώρος, παρ' όλα αυτά όμως καλείστε να είστε στον κινηματογράφο μία ώρα προτού ξεκινήσει η παράσταση, προκειμένου να ανταλλάξετε το κουπόνι που θα βρείτε σε αυτό το τεύχος, με κανονικό αριθμημένο εισιτήριο για την αίθουσα προβολής της ταινίας. Προς αποφυγήν παρεξηγήσεων κάθε κουπόνι ανταλλάσσεται με ένα εισιτήριο, οπότε αν θέλετε να φέρετε τη γυναίκα σας, την πεθε-



ρά σας και το... σκύλο σας, χρειάζεστε τέσσερα κουπόνια, δηλαδή τέσσερα τεύχη! Αρκετά με την εισαγωγή, όμως. Ας δούμε τι θα δούμε...

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΗΘΟΠΟΙΟΙ

Βρισκόμαστε στο σωτήριον έτος 3028 μ.Χ. και η πλειονότητα των ανθρώπων ακόμα κατοικεί στον πλανήτη Γη, παρόλο που έχει υποτάξει στη θέλησή της σχεδόν ολόκληρο το σύμπαν! Αν και η τεχνολογία έχει φτάσει σε φοβερά επίπεδα, ο άνθρωπος καταφέρνει και ζει αρμονικά με τη φύση (εν αντιθέσει με ό,τι συμβαίνει σήμερα). Επίσης, έχει γίνει επαφή με διάφορες φυλές εξωγήινων, εκ των οποίων άλλες είναι φιλικές και συνεργάσιμες ενώ άλλες εχθρικές. Μία από τις πιο εχθρικές φυλές, ίσως η πιο εχθρική όλων, είναι οι Drej, οι οποίοι έχουν ένα έμφυτο μίσος για την ανθρώπινη φυλή και έτσι εξαπολύουν μία πολύ σύντομη επίθεση στη Γη (μας) και με το μητρικό σκάφος τους τη μετατρέπουν σε αστρική σκόνη. Η μοναδική ελπίδα για τους γήινους είναι πλέον το διαστημόπλοιο TITAN και ο Cale, ο πρωταγωνιστής αυτής της ταινίας, που πρέπει να ξεπεράσει από χίλια κβάζαρ (κατά το χίλια κύματα) προκειμένου να εκπληρώσει το σκοπό του... Ποιος είναι αυτός ο σκοπός; Τι είναι το TITAN A.E.; Αυτά και ενδεχομένως περισσότερες ερωτήσεις που μπορεί να έχετε θα απαντηθούν μονάχα αν έρθετε να δείτε την avant premiére. Εγώ δεν θα σας αποκαλύψω το σενάριο.

Οι συμμετέχοντες ηθοποιοί δεν εμφανίζονται βέβαια πουθενά, αλλά χαρίζουν τις φωνές τους στους ήρωες της ταινίας. Ο Matt Damon, βραβευμένος από την Αμερικάνικη Ακαδημία Κινηματογράφου για την ταινία του "Good Will Hunting" (σε αυτή είχαν συμμετέχει ο Ben Affleck και ο Robin Williams), έχει δώσει τη φωνή του στον Cale, το νεαρό πρωταγωνιστή της ταινίας. Ο Damon, που έχει συμμετάσχει μεταξύ άλλων στις ταινίες "The Rainmaker", "Saving Private Ryan" και "Talanted Mr. Ripley", βοήθησε πολύ στη δημιουργία του χαρακτήρα του Cale, δίνοντας τον καλύτερο εαυτό του, μια και ο ρόλος ήταν πολύ απαιτητικός. Ο νεαρός ήρωας είναι στο τέλος της εφηβείας του, έχει ζήσει πολύ λίγο σε ανθρώπινο περιβάλλον και γνωρίζει τη μοναδική γυναίκα της ζωής του την Akira, η οποία είναι αξιοθαύμαστη πιλότος και εξαιρετικά γοητευτική.

Ετσι, στο συμπρωταγωνιστικό ρόλο έχουμε την Akira, με τη φωνή της Drew Barrymore. Το ντεμπούτο της Barrymore στον κινηματογράφο



ήταν στην ταινία "Altered States" και λίγο αργότερα, όταν ήταν έξι χρονών, έπαιξε στην ταινία "E.T. The Extra-Terrestrial", όπου απέσπασε και βραβεία. Σύντομα θα τη δούμε στην ταινία "Charlie's Angels", ενώ παλαιότερα έχει παίξει στις ταινίες "Never Been Kissed", "Ever After" και "Home Fries". Η Akira είναι μία πολύ ευαίσθητη και τρυφερή προσωπικότητα, η οποία μόλις αναλάβει το πιλοτήριο ενός σκάφους, εκτός του ότι το χειρίζεται σαν να ήταν κομμάτι του χεριού της, γίνεται σκληρή, ριψοκίνδυνη και ατρόμητη!

Πολύ σημαντικός για την πορεία του Cale είναι ο ρόλος του Korso. Ο Korso είναι κυβερνήτης του σκάφους της αποστολής και παλιός φίλος του πατέρα τού Cale. Ο ρόλος του Korso στην ταινία είναι εκπληκτικός και θα σας αφήσει άφωνους. Η φωνή του είναι του Bill Pullman. Τώρα, θα μου πείτε, ποιος είναι αυτός; Ε, λοιπόν, πέραν των άλλων πολλών ρόλων που έχει υποδυθεί στις ταινίες "Ruthless People", "The Serpent", "Rainbow" και "Spaceballs", ήταν και ο πρωθυπουργός της Αμερικής στην ταινία "Independence Day" (άλλες ταινίες του είναι "While You Were Sleeping", "Lost Highway" και "Last Seduction" - χμ, καλό ακούγεται το τελευταίο!). Ο ίδιος το Bill (ο Βασιλάκης βρε, είμαστε κολλητοί ξέρετε...), περιγράφοντας τον ήρωα στον οποίο χαρίζει τη φωνή του, λέει τα εξής: "Ο Korso είναι η καλύτερη έκδοση οποιουδήποτε ανθρώπου πηγαίνει καθημερινά στο γυμναστήριο. Είναι μεγαλύτερος από ήρωες του WWF (κατς) και μπορεί να τρέχει πολύ πιο γρήγορα από αυτούς! Η δε σχέση του με τον Cale είναι ο καταλύτης για να εξελιχθεί ο τελευταίος από έφηβος σε άντρα-ήρωα".

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ & SPECIAL EFFECTS

Σε όλη τη διάρκεια της ταινίας υπάρχει μία ευχάριστη, ανεπαίσθητη και με πολύ καλό οπτικό αποτέλεσμα εναλλαγή και συνδυασμός γραφικών δύο και τριών διαστάσεων (2D και 3D). Οταν γράφω "συνδυασμός" αναφέρομαι



στο γεγονός ότι σε ορισμένες σκηνές στην ταινία στην ίδια οθόνη (καρέ) μπορείτε να δείτε έναν χαρακτήρα δύο διαστάσεων να φορά 3D διαστημική στολή και να οδηγεί ένα 3D διαστημικό όχημα. Μπορεί να ακούγεται δύσκολο και να προκαλεί απορίες για το πόσο καλά το πέτυχαν οι σχεδιαστές, αλλά θα διαπιστώσετε και οι ίδιοι ότι έχει γίνει άψογη δουλειά. Είναι η πρώτη ταινία που τα κατάφερε τόσο καλά σε

TITAN A.E. ΣΤΟ INTERNET

Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet μην παραλείψετε να επισκεφτείτε το site της ταινίας TITAN A.E. στη διεύθυνση www.AfterEarth.com. Πρόκειται για ένα καλοσχεδιασμένο site με άψογο design και άφθονο υλικό για κατέβασμα! Πολύ χαριτωμένα και καλοσχεδιασμένα είναι τα flash videos που μπορείτε να απολαύσετε. Τέλος, μπορείτε να κάνετε παραγγελίες DVDs και VHS της ταινίας TITAN A.E.



αυτό τον τομέα και είμαι σίγουρος πως θα αποτελέσει το παράδειγμα για να ακολουθήσουν κι άλλες.

Περίπου το 80% της ταινίας περιλαμβάνει γραφικά αποκλειστικά σχεδιασμένα από υπολογιστή, συμπεριλαμβανομένων των εσωτερικών χώρων, των διαστημικών σκαφών, των αστρικών συστημάτων και όπλων, ενώ όλα είναι 3D. Από την άλλη, το πλήρωμα του Valkyrie είναι φτιαγμένο από 2D γραφικά στο χέρι. Ο Don Bluth, δημιουργός της ταινίας, πιστεύει (όπως και εγώ) ότι τα καρτούν που είναι σχεδιασμένα στο χέρι προσφέρουν μία άλλη αίσθηση στο κοινό. Είναι αυτό που λέμε "χειροποίητο προϊόν", το οποίο έχει μεγαλύτερη αξία από τα προϊόντα μαζικής παραγωγής. Τα γραφικά από υπολογιστές είναι μεν πολύ ωραία και σαφώς πιο εντυπωσιακά, αλλά έχουν κάτι το απόμακρο, το ψεύτικο - λες και είναι στιγματισμένα.

Βέβαια, οι εξωγήινοι Drej και τα σκάφη τους ήταν αδύνατον να δημιουργηθούν με το χέρι μια και -όπως είναι ημιδιάφανοι, γεμάτοι μεταβαλλόμενη ενέργεια- ο μόνος τρόπος να σχεδιαστούν ήταν αυτός των computer graphics. Οι Drej ως φυλή είναι πολύ έξυπνοι και με μακρόχρονη εξέλιξη ψυχροί δολοφόνοι που θέλουν να εξαλείψουν όλα τα είδη και κυρίως το ανθρώπινο. Οταν χάσουν ένα άκρο του σώματός τους αυτό ξαναφυτρώνει αμέσως! Κοινώς οι τύποι είναι σούπερ κακοί.

Ενας άλλος αξιοσημείωτος τομέας είναι οι εκρήξεις και οι καταστροφές. Συγκεκριμένα, για τη σκηνή της καταστροφής της Γης χρησιμοποιήθηκαν 30 layers 3D γραφικών, προκειμένου να αποδοθεί το εκπληκτικό αποτέλεσμα. Αλλο πράγμα σας λέω! Εξίσου εντυπωσιακή και γεμάτη ένταση είναι και η σκηνή με τους παγωμένους κρυστάλλους, όπου τα γραφικά μεταφέρουν άψογα το μπέρδεμα που γίνεται με τις αντανακλάσεις. Ας σταματήσω με τα γραφικά, διότι δεν θα μας φτάσει ο χώρος, και ας δούμε τα ηχητικά εφέ της ταινίας και τη μουσική επένδυση.

Ως συνήθως, σε διαστημικές επικές ταινίες του ιδίου στυλ, το κοινό περιμένει να ακούσει δυνατά ορχηστρικά κομμάτια. Ομως εδώ το TITAN A.E. πρωτοτυπεί: δεν χρησιμοποιεί καθόλου ορχηστρική υπόκρουση αλλά απίθανα punk-rock κομμάτια, τα οποία δένουν απόλυτα με την εκάστοτε σκηνή. Οι rock μπάντες που συνεργάστηκαν για την παραγωγή του TITAN A.E. είναι οι ακόλουθες: Lit (Over my Head), Powerman 5000 (The End is Over), Electracy (Cosmic Castaway), Wailing Souls (Renegade Survivor), Bliss (Not Quite Paradise), Jamiroquai (Everybody is Going to the Moon), Fun Lovin' Criminals (It's my Turn to Fly), Lucious Jackson (Down to Earth) και Texas (Like Lovers). Οπως βλέπετε το soundtrack της ταινίας περιλαμβάνει μεγάλα ονόματα από το χώρο της σύγχρονης μουσικής.

Οσον αφορά στα ηχητικά εφέ είναι όλα μοναδικά. Οι τουρμπίνες των διαστημοπλοίων, τα πυρά των όπλων και οι εκρήξεις είναι μερικά από τα καλύτερα παραδείγματα που κάνουν την αίθουσα του σινεμά να τρίζει. Η γλώσσα που μιλάνε οι Drej ανήκει επίσης στα special effects, μια και καταναλώθηκαν πολλές ώρες επεξεργασίας ήχου και διαμόρφωσης της χροιάς, προκειμένου να βγει το τελικό αποτέλεσμα (όταν το δείτε, ή μάλλον το ακούσετε, θα καταλάβετε).

Ιδού, λοιπόν, τι θα απολαύσουμε στις 10 Δεκεμβρίου, στις 12:00 μ.μ., στην αίθουσα 1 των σινεμά Alpha Odeon: μία μοναδική ταινία, η οποία είναι μεν κινούμενο σχέδιο, αλλά η δράση και η ποιότητα της παραγωγής την κάνουν προσιτή για όλες τις ηλικίες. Η πρώτη προβολή της για το ευρύ κοινό θα γίνει στις 15 Δεκεμβρίου, ημέρα Παρασκευή, και θα υπάρχουν δύο εκδόσεις της ταινίας: η κλασική με τους υπότιτλους και η μεταγλωττισμένη. Φυσικά, εμείς, στην avant premiére θα απολαύσουμε την αυθεντική έκδοση του TITAN A.E. με τους υπότιτλους. Ελπίζω να σας δω εκεί όλους ανεξαιρέτως. Stay tuned, διότι πολύ σύντομα σας επιφυλάσσουμε ακόμη μία έκπληξη του ιδίου στυλ. Βρε κουτά, λέτε να σας αφήναμε έτσι; Αφού νοιαζόμαστε για εσάς! Πριν να κλείσω το άρθρο μου, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Γεραλή, αντιπρόσωπο της Twentieth Century Fox, ο οποίος ήταν εξυπηρετικός και πρόθυμος να λύσει όσες απορίες είχα για την ταινία και, το κυριότερο όλων, μου εξασφάλισε προβολή κεκλεισμένων των θυρών, στα απίστευτα γραφεία της Alpha Odeon στο κέντρο της Αθήνας! Και πάλι τον ευχαριστώ πολύ... PC



GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



86 **Escape from Monkey Island**
Η επιστροφή ενός θρύλου!



92 **FIFA 2001**
Το ετήσιο ραντεβού της EA με τους οπαδούς του ποδοσφαίρου.



96 **Rune**
Ο μυθικός κόσμος των Vikings μεταφέρεται στις οθόνες μας.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



100 **Championship Manager 00/01**
Ενα από τα πλέον εθιστικά παιχνίδια.



108 **Rome: Caesar's Will**
Η άλλη όψη της ρωμαϊκής ιστορίας.



112 **Zeus: Master of Olympus**
Ενα strategy επηρεασμένο από την ελληνική μυθολογία.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Beacon Multimedia, Αετιδών 13 & Βουτσινά, τηλ.: 6595630
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ASTERIX: THE GALLIC WAR	132	75%
BALDUR'S GATE 2	131	98%
BLAIR WITCH PROJECT vol. 1: RUSTIN PARR	131	90%
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	132	84%
CRIMSON SKIES	130	87%
DEEP FIGHTER	132	65%
ECHELON (PREVIEW)	130	-
FORT BOYARD MILLENNIUM	132	76%
HEAVY METAL FAKK 2	130	92%
HOMEWORLD CATACLYSM	132	92%
INFESTATION	130	84%
KISS: PSYCHO CIRCUS	131	84%
METAL GEAR SOLID	131	82%
MIDTOWN MADNESS 2	131	71%
ODYSSEY	130	94%
REACH FOR THE STARS	131	83%
RED ALERT 2	132	94%
RETURN TO PIRATE'S ISLAND 2	130	90%
STARCRAFT SICKEL	131	89%
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	130	90%
STEEL BEASTS	130	77%
SUPERBIKE 2001	132	80%
TACHYON: THE FRINGE	130	84%
THE FLINTSTONES: BEDROCK BOWLING	131	60%
THE SIMS: LIVIN' IT UP	132	71%
V-RALLY 2	130	88%
WACKY RACERS	130	70%
WIZARDS & WARRIORS	132	80%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Ποτέ μην πεις ποτέ. Εκεί που σχεδόν όλοι στις ΗΠΑ θεωρούν τα adventure games νεκρό είδος, έρχεται η LucasArts, η αγαπημένη εταιρεία των adventurers όλου του κόσμου, και παρουσιάζει το τέταρτο επεισόδιο της πιο γνωστής σειράς στο είδος, της περίφημης Monkey Islands.

Ναι, το Monkey Island 4 είναι εδώ, και μαζί του καταφθάνει ο πιο διάσημος πειρατής όλου του κόσμου, ο ανεπανάληπτος Guybrush Threepwood, ο φόβος και ο τρόμος των απανταχού πειρατών, πιθήκων και γενικά κάθε ζώντος και μη οργανισμού. Διότι "Threepwood" σημαίνει μπελάς και φασαρία. Monkey Island χωρίς LeChuck; Αν είναι ποτέ δυνατόν. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για την πιο επική μονομαχία, όπου νικητής αναδεικνύεται αυτός που δεν μπορεί να κερδίσει! Πώς γίνεται αυτό; Ε, καλά, άμα πίνεις grog όλα γίνονται, ακόμη και reviews για πειρατές μπορεί να γράψεις.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
LUCASARTS (http://www.lucasarts.com)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98/ME/2000, DirectX 7.0a, 4x CD-ROM drive, 4MB Direct3D συμβατή accelerator κάρτα γραφικών, DirectX 16-bit συμβατή κάρτα ήχου και πληκτρολόγιο. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 195MB χωρίς τα saves και άλλα 75MB ελεύθερου χώρου για το swap file των Windows.



Η LucasArts είναι η εταιρεία που μαζί με τη Sierra άλλαξαν τη μοίρα των μέχρι τότε text και text-graphic adventure games. Οπως η τότε βασίλισσα του χώρου Roberta Williams (της Sierra) σχεδίασε πρώτη ένα 3D graphic adventure game, έτσι και ο μοναδικός Ron Gilbert (τότε δούλευε για τη LucasArts) σχεδίασε το πρώτο menu interface στην ιστορία των computer games, το περιβόητο SCUMM, το οποίο τελικά κυριάρχησε και έγινε -με τη μία ή την άλλη μορφή- το σήμα κατατεθέν των σύγχρονων adventures.

Ωστόσο, κατά τη γνώμη μου, αυτό το menu-σύστημα, που πρώτη καθιέρωσε η LucasArts και ακολούθησαν στη





Από τα πολύ ωραία γραφικά του παιχνιδιού.



συνέχεια η μία μετά την άλλη οι εταιρείες, είναι η βασική αιτία της μετέπειτα σταδιακής υποχώρησης των adventure games από το θρόνο τους ως το καλύτερο είδος των computer games, για να φτάσουμε στη σημερινή κατάσταση που στις ΗΠΑ το είδος θεωρείται πια νεκρός οργανισμός, με μεταθανάτιες συσπάσεις. Ως μία τέτοια μεταθανάτια σύσπαση θεωρεί ο αμερικανικός ειδικός Τύπος το ESCAPE FROM THE MONKEY ISLAND 4.

Ο Ron Gilbert δεν ήταν ο δημιουργός μόνο του περίφημου SCUMM, που πρωτοεμφανίστηκε με το Maniac Mansion, αλλά των Monkey Island 1 (1990) και Monkey Island 2 (1992), ίσως των καλύτερων adventures όλων των εποχών σύμφωνα με τις προτιμήσεις των χρηστών σε επανειλημμένες μετρήσεις στο Internet. Το Monkey Island 3 (1997) δημιουργήθηκε από τους Larry Ahern και Jonathan Ackley, ενώ συμμετείχε και ο "πολύς" Tim Schafer.

Το Escape from the Monkey Island (Monkey Island 4) δημιουργήθηκε από τους εκπληκτικούς Sean Clark και Mike Stemmle, που μας έχουν δώσει το επίσης ανεπανάληπτο για το χιούμορ του Sam & Max Hit the Road.

Επιτέλους ένα adventure που μπορείς να ξυπνήσεις μία Κυριακή πρωί, να φτιάξεις με την ησυχία σου τον καφέ σου και να κάτσεις να το ευχαριστηθείς χωρίς κανένα άγχος.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι ξεκινά με σένα, τον τρομερό πειρατή Guybrush Threepwood, και την αγαπημένη σου γυναίκα Elaine Marley να γυρνάτε από μία τρίμηνη κρουαζιέρα όπου κάνατε το ταξίδι του μέλιτος. Αφού εξουδετερώσετε μία πειρατική επίθεση εναντίον σας, γυρνάτε στο νησί σας (Melee Island) για να διαπιστώσετε έντρομοι ότι εξελίσσεται μία δραματική σειρά γεγονότων, η οποία απαιτεί την άμεση παρέμβασή σας.

Η Elaine θεωρείται νεκρή και ένας άλλος πολιτικός, ο Charles L. Charles, διεκδικεί τη θέση της ως κυβερνήτης του νησιού. Η έπαυλή σου βρίσκεται υπό κατεδάφιση, μια και ένας Αυστραλός μεγιστάνας και αγοραστής γης, ο Ozzie Mandrill, θέλει να την πάρει και να χτίσει κάτι δικό του.

Η απειλή, λοιπόν, που αντιμετωπίζεις είναι διπλή. Από τη μια μεριά ο Ozzie Mandrill έχει ένα πανούργο και φιλόδοξο σχέδιο: να διώξει όλους τους πειρατές από αυτά τα νησιά της Καραϊβικής και να τα μετατρέψει σε τουριστικό θέρετρο για διακοπές πολυτελείας! Από την άλλη, ο Charles L. Charles διεκδικεί με αξιώσεις τη θέση του κυβερνήτη και έτσι εσύ και η Elaine βρίσκεστε μπροστά στη μεγαλύτερη ίσως απειλή της ζωής σας. Κινδυνεύετε όχι μόνο να χάσετε ό,τι έχετε και δεν έχετε, αλλά και να καταντήσετε σκλάβοι ή υπηρέτες των πλούσιων τουριστών που θα έρχονται για τουρισμό στα άλλοτε "ταραγμένα νερά" της περιοχής σας.

Ως Guybrush πρέπει, αφού σταματήσεις οριστικά την επαπειλούμενη κατεδάφιση του αρχοντικού της Elaine, να ταξιδέψεις ανάμεσα στα νησιά της περιοχής, τα Melee Island, Lucre Island, Jambalaya Island, Knuttin Atoll, και φυσικά στο πιο διάσημο νησί σε ολόκληρη την ανθρωπότητα, το περιβόητο Monkey Island, για να σταματήσεις το κακό και τη διαβολική δύναμη που βρίσκεται πίσω απ' αυτό μια για πάντα.





Πρέπει να μονομαχήσεις με τους πιθήκους για να πάρεις το hat από τον Jojo.



Τι είναι πάλι τούτο... Σαν εξωγήινο σκάφος μού μοιάζει...

Στο Melee Island πρέπει να βρεις ένα πλήρωμα για να μπορείς να ταξιδέψεις στα υπόλοιπα νησιά, στο Lucre Island να "καθαρίσεις" το όνομά σου από μία άδικη κατηγορία για ληστεία τράπεζας, στα Jambalaya Island και Knuttin Atoll να εντοπίσεις τα διάφορα κομμάτια της περίφημης Ultimate Insult και, τέλος, στο Monkey Island, το κεντρικό σημείο όλου του παιχνιδιού, πρέπει (τι άλλο;) για ακόμη μία φορά να επιχειρήσεις το αδύνατο: να αποδράσεις νικώντας το μεγάλο αντίπαλό σου LeChuck.

Στο Monkey Island θα αποκαλυφθούν όχι μόνο όλα τα μυστικά του παιχνιδιού, αλλά και τα μέχρι τώρα βαθύτερα μυστικά όλης της διάσημης σειράς των Monkey Islands. Θα μπορούσα να σας αποκαλύψω μερικά από αυτά, αλλά δεν θέλω να σας χαλάσω την ευχαρίστηση να τα ανακαλύψετε μόνοι σας. Σε κάθε περίπτωση, όμως, ένα είναι σίγουρο: Παίζοντας το Monkey Island 4 θα "κουραστείτε" να κρατάτε την κοιλιά σας από τα γέλια, μια και το παιχνίδι διαθέτει ένα έξυπνο και πνευματώδες χιούμορ, σατιρίζοντας εκατοντάδες κοινωνικές καταστάσεις και όχι μόνο. Πρόκειται για τελείως εγκεφαλικό και ανατρεπτικό χιούμορ, που κάνει το Monkey Island 4 να ξεχωρίζει από τα τρία πρώτα παιχνίδια της σειράς.



Ο Herman είναι ο πεθερός σου; Καλά, μη βαράτε, ένα μικρό μυστικό αποκάλυψα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Monkey Island σε 3D! Τι άλλο πρέπει να πω για να καταλάβετε το μέγεθος του εγχειρήματος, αλλά και τη βασική διαφορά του ως προς τα γραφικά από τα υπόλοιπα παιχνίδια της σειράς;

Η LucasArts βελτίωσε σημαντικά την πολύ καλή Grime engine που πρωτοπαρουσίασε με το Grim Fandango. Ναι, το περίφημο SCUMM interface, με τις οποίες αλλαγές είδαμε στα Full Throttle και Monkey Island 3, αποτελεί πια παρελθόν. Η εταιρεία διαψεύδει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τους φόβους όλων εμάς που αναφωνούσαμε "Μα είναι δυνατόν; Το Monkey Island σε 3D; Ελεος πια!".

Τα background γραφικά των τοποθεσιών είναι εντυπωσιακά και ξεπέρασαν κάθε προσδοκία μου. Εκπληκτική δουλειά έχει γίνει επίσης στην απόδοση των 3D χαρακτήρων του παιχνιδιού. Γενικά τα σχέδια, οι χρωματισμοί και το συνολικό animation δημιουργούν μία μοναδική αίσθηση, που δείχνει με τον καλύτερο τρόπο γιατί τα graphic adventures ξεχωρίζουν από οποιοδήποτε άλλο είδος παιχνιδιού, ακόμη και ως προς τα γραφικά τους. Εννοείται ότι η θέα παραμένει τρίτου προσώπου. Μοναδικό ίσως πρόβλημα είναι ότι σε μερικές περιπτώσεις παρουσιάζονται κάποια pixels στο εξωτερικό σχεδιάγραμμα των χαρακτήρων. Σημειώστε ότι η ίδια η εταιρεία παροτρύνει τους χρήστες να παίζουν σε 16bit χρώμα, για να μην αντιμετωπίσουν προβλήματα στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ο ήχος συνολικά αγγίζει το τέλειο. Διαθέτει εκπληκτική background μουσική, σχεδόν άψογα ηχητικά εφέ, ενώ οι ομιλίες είναι κυριολεκτικά το κάτι άλλο, από τις πιο ατμοσφαιρικές που έχω ακούσει ποτέ. Ως συνήθως, μπορείς να βλέπεις τους διαλόγους της κύριας δράσης αλλά και των cutscenes σε κείμενο στην οθόνη.



Ο χειρισμός είναι πολύ απλός. Βρίσκομαι κυριολεκτικά στο στοιχείο μου, διότι μου αρέσει αυτό το είδος χειρισμού (θυμίζει τα παλιά, καλά 2D/3D graphic adventures της πρώτης εποχής, αλλά και το στυλ που καθιέρωσαν τα πρωτοποριακά Alone in the Dark). Πατώντας το πλήκτρο F1 βλέπεις όλες τις επιλογές/ρυθμίσεις. Για να έχεις μία πρώτη αίσθηση του χιούμορ των προγραμματιστών πηγαίνεις στην επιλογή Alter Gee Whiz Faktor και από εκεί στο Multiplayer Options, το οποίο πρέπει να πατήσεις πολλές φορές για να πάρεις

Η ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΠΛΗΚΤΡΩΝ

↑	Προχωρείς μπροστά.
↓	Προχωρείς προς τα πίσω.
←	Στρίβεις αριστερόστροφα.
→	Στρίβεις δεξιόστροφα.
Shift + →	Τρέχεις στην αντίστοιχη κατεύθυνση.
Enter	/RETURN: Default δράση.
Pg Up + Pg Down	Κινείσαι κυκλικά στους διαλόγους.
F1	Ανοίγεις το κεντρικό menu.
Esc	Κλείνεις το κεντρικό menu.
L	Εξετάζεις ένα αντικείμενο ή άνθρωπο.
U	Χρησιμοποίησε/Μίλησε.
P	Παίρνεις ένα αντικείμενο.
I	Ανοίγεις/Κλείνεις το inventory.
Spacebar	Κάνεις Pause.
O	Βγαίνεις "αμέσως" από την παρούσα τοποθεσία στην επόμενη.

ΣΤΟ INVENTORY

← + →	Κινείσαι κυκλικά ανάμεσα στ' αντικείμενα.
L	Εξετάζεις το αντικείμενο που είναι μπροστά.
P	/ENTER: Επιλέγεις το αντικείμενο που είναι μπροστά για εξωτερική χρήση.
U	Επιλέγεις το αντικείμενο που είναι μπροστά για να το συνδυάσεις με άλλο αντικείμενο μέσα στο inventory.
Esc	/I: Βγαίνεις από το inventory.

όλες τις δυνατές απαντήσεις.

Φυσικά, από εδώ ρυθμίζεις αμέσως τα Text mode στο Voice & Text και το Movie Subtitles στο On για να έχεις την εμφάνιση του κειμένου σε όλες τις περιπτώσεις στην οθόνη. Από την επιλογή Configure keys μπορείς να ρυθμίσεις τα πλήκτρα όπως εσύ θέλεις. Βρήκα πολύ πιο λειτουργικά τα πλήκτρα Q και A για να περνώ κυκλικά ανάμεσα στους διαλόγους, το πλήκτρο Z για το "πάρε" και το πλήκτρο E για τη δράση. Ο επανασχεδιασμός των πλήκτρων είναι σχεδόν απαραίτητος στο γρίφο με το βράχο που πρέπει να ρίξεις στη λάβα.

Η κίνηση είναι ομαλή, χρειάζεται μόνο λίγη προσοχή όταν τρέχεις. Στο inventory σου μπορείς να εξετάσεις το αντικείμενο που προηγείται όλων, πατώντας το πλήκτρο "L", ενώ για να χρησιμοποιήσεις δύο αντικείμενα που βρίσκονται στο inventory σου, οδηγείς το πλήκτρο "U" στο πιο μπροστινό αντικείμενο και αυτό θα έρθει στο κάτω μέρος του inventory. Επιλέγεις το επόμενο αντικείμενο που θέλεις, φέρνοντάς το στην πιο μπροστινή θέση, και ξαναπάς σε αυτό το πλήκτρο "U".

Πατώντας το πλήκτρο SpaceBar κάνεις Pause, ενώ κατά τη διάρκεια των ομιλιών/διαλόγων πατώντας το πλήκτρο "." περνάς αυτόματα την εκάστοτε φράση. Τέλος, με το πλήκτρο "Escape" κάνεις bypass κάποια (όχι πάντως όλα) animated cutscenes.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Escape from Monkey Island, χάρη στα πολύ εντυπωσιακά γραφικά του, αλλά κυρίως στο μοναδικής ποιότητας χιούμορ του, καθώς και στην πανέξυπνα σχεδιασμένη δράση του, είναι μαγευτική. Παίζοντας το παιχνίδι μία σκέψη κυριαρχούσε στο μυαλό μου: να φωνάξω σε όλους όσοι θέλουν να φτιάξουν ένα adventure game να δουν το Monkey Island 4 και θα καταλάβουν γιατί το να φτιάξεις ένα τέτοιο game απαιτεί την ύπαρξη μίας σειράς προϋποθέσεων που καθιστούν τη δημιουργία του από ερασιτέχνες σχεδόν αδύνατη. Πρόκειται για μία τόσο εντυπωσιακή δράση που δεν υπάρχει περίπτωση να μη σου δημιουργήσει την αίσθηση του "επιτέλους, χόρτασα". Χωρίζεται σε μόνο τρία μέρη, αλλά κάλλιστα θα μπορούσε να χωριστεί και σε περισσότερα. Περιλαμβάνει μία τρομερή σάτιρα αμέτρητων στοιχείων της κοινωνικής ζωής μας. Μάλιστα, η σάτιρα αυτή δεν φαίνεται μόνο στους κλασικούς διαλόγους του παιχνιδιού, αλλά ενσωματώνεται τόσο στο σχεδιασμό των γραφικών όσο και σε καταστάσεις που συναντάς και τις οποίες πρέπει να αντιμετωπίσεις.

Οι γρίφοι είναι αρκετά έξυπνοι - εντυπωσιάστηκα από το πολύ υψηλό ποσοστό πρωτοτυπίας τους. Γενικά κινούνται σε μεσαίο επίπεδο δυσκολίας και στηρίζονται στη βασική αρχή που διαπερνούσε όλα τα παλιά, καλά adventures (από τα νεότερα την ακολουθούσε με φοβερή πιστότητα, απ' όσο θυμάμαι, μόνο το Riven), την εξερεύνηση δηλαδή πρώτα



Μα είναι δυνατόν να υπάρχει εκκλησία αφιερωμένη στον LeChuck;



Ο βρωμερός LeChuck και ο κολλητός και σωτήρας του Mandrill.



απ' όλα των χώρων ώστε να αποκτάς σταδιακά μία συνολική εικόνα για το πώς πρέπει να αναδιατάξεις τα δεδομένα που αντιμετωπίζεις.

Υπάρχει μία μονομαχία που στηρίζεται στις κλασικές προσβολές, η οποία αυτή τη φορά δεν αφορά σε ξιφομαχίες, αλλά στο λεγόμενο Arm Wrestling. Επίσης υπάρχει μία πρωτότυπη μονομαχία με τους πιθήκους που σατιρίζει από ταινίες μέχρι κοινωνικές καταστάσεις.

Θα σταθώ σε δύο γρίφους, οι οποίοι με παίδεψαν πάρα πολύ. Ο πρώτος αφορά στο πώς θα περάσεις τη λάβα και θα βρεθείς στο επάνω μέρος του νησιού. Πηγαίνεις στο HIKE UP VISTA POINT, στο νοτιοδυτικό μέρος του νησιού όπως κοιτάς το χάρτη. Εδώ ο γρίφος απαιτεί έναν πολύ καλό συγχρονισμό και σωστή εκμετάλλευση του λεγόμενου timing, γι' αυτό και συνιστώ να ρυθμίσεις τα πλήκτρα όπως σε βολεύουν καλύτερα, μια και οι κινήσεις σου πρέπει να είναι πολύ γρήγορες. Πάρε μία πέτρα και πέταξέ



Ο Murray πορτιέρης; Θεέ μου, τι ξεφτίλα...

την στο πιο δεξί, όπως κοιτάς, άνοιγμα (Throw rock at canal at in the right side of the cliff). Αμέσως πάρε μία άλλη πέτρα και μόλις η πρώτη χτυπήσει το κλαδί που υπάρχει στο κανάλι και το κουνήσει, πέταξε την πέτρα στο μεσαίο κανάλι (Throw rock at canal at in the middle side of the cliff). Χωρίς καθυστέρηση πάρε άλλη μία πέτρα. Τώρα πρόσεξε καλά: Αμέσως μόλις αυτή εμφανιστεί στο κανάλι όπου θα χτυπήσει/κουνήσει ένα άλλο κλαδί στο πέρασμά της, πέταξέ την στο πιο αριστερό κανάλι (Throw rock at canal at in the left middle side of the cliff). Δηλαδή μην περιμένεις αυτή να χτυπήσει το κλαδί και μετά να πετάξεις την πέτρα σου, αλλά να την πετάξεις αμέσως μόλις τη δεις να βγαίνει από το σχετικό άνοιγμα. Αν τα κάνεις σωστά, οι δύο πέτρες θα τρακάρουν και αυτή που έρχεται από το μεσαίο κανάλι θα αλλάξει πορεία και θα πάει προς το κέντρο των καναλιών. Αμέσως πάρε άλλη μία πέτρα, και μόλις αυτή που κυλά στη μέση της πλαγιάς χτυπήσει το τρίτο κλαδί που φαίνεται στη διαδρομή, πέταξέ την πάλι στο αριστερό κανάλι (Throw rock at canal at in the left middle side of the cliff). Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά θα δεις ένα cutscene όπου η μία πέτρα θα χτυπήσει την άλλη, θα της δώσει μεγαλύτερη ώθηση και αυτή θα πάει να πέσει στη λάβα, δίνοντάς σου τη δυνατότητα να σταματήσεις εκεί όταν θα τριγυρνάς με τη lava boat. Εδώ θα μαζέψεις τους

ΦΡΑΣΕΙΣ - ΠΡΟΣΒΟΛΕΣ ΣΤΗΝ ARM WRESTLE ΜΟΝΟΜΑΧΙΑ

Στο SCUMM bar συναντάς έναν γερόλυκο των θαλασσών, ο οποίος είναι ο νέος ιδιοκτήτης του bar. Μίλησέ του και πες τις φράσεις: 1 - 3 - οτιδήποτε - 1 - 2 - οτιδήποτε - 1 - 1. Τώρα πρέπει να τον κερδίσεις σε μία πρωτότυπη Insult Arm Wrestle μονομαχία, ώστε να γίνει ο καπετάνιος στο πλήρωμά σου.

Οσοι έχετε παίξει τα Monkey Island 1 και 3 θα πρέπει να είστε εξοικειωμένοι με αυτό το σύστημα μονομαχιών, παρά το γεγονός ότι στα προαναφερθέντα adventures είχαμε τις περίφημες Insult Sword Fighting. Η λογική στο γρίφο αυτό, για όσους δεν θέλουν να δουν τον πίνακα που ακολουθεί, είναι η εξής: Καταγράφεις σε ένα χαρτί όσες νέες φράσεις - προσβολές μαθαίνεις. Για να τις μάθεις, πρέπει να χάσεις μερικές φορές έτσι ώστε να έχει ο αντίπαλός σου τη δυνατότητα να στις πει. Κάθε νέα φράση-προσβολή καταγράφεται αυτόματα στο φρασεολόγιό σου. Τώρα πια επαναλαμβάνεις κάποια από τις φράσεις αυτές στον αντίπαλό σου και, αν πάρεις σωστή απάντηση, την καταγράφεις στο χαρτί που αναφέρουμε πιο πάνω, κάτω από την αντίστοιχη σωστή φράση-προσβολή. Είναι προφανές ότι κάθε σωστή απάντηση καταγράφεται επίσης αυτόματα στο φρασεολόγιό σου στο παιχνίδι. Συνεχίζεις την τακτική αυτή μέχρι να δημιουργήσεις μία κατά το δυνατόν πλήρη λίστα σωστών ερωταπαντήσεων. Τώρα πια, ξέροντας τις σωστές ερωταπαντήσεις, δεν γίνεται να χάσεις, αφού αν ο αντίπαλός σου απαντήσει σωστά σε κάποια ερώτησή σου και εσύ θα απαντήσεις σωστά στις ερωτήσεις του. Αυτός αποκλείεται να τις ξέρει όλες, άρα σε κάποιες δεν θα απαντήσει και θα χάσει.

Εχουμε και λέμε λοιπόν:

Insult: Your knuckles I will grind into a splintery paste.
Response: I thought the bean dip had a strange taste.

In: I've got muscles in places you've never even heard of.
Resp: It's too bad none of them are in your arms.

In: I've out-wrestled octopi with these arms!
Resp: I'm sure that spineless creatures everywhere are humbled by your might.

In: My forearms have been mistaken for tree trunks.
Resp: An over-the-counter defoliant could help with that problem.

In: I'm going to put your arm in a sling.
Resp: Why are you studying to be a nurse?

In: Do I see quivers of agony dance on your lips?
Resp: It's laughter that's caused by your feathery grip.

In: My 98-year-old grandmother has bigger arms than you.
Resp: Yeah, but we both got better bladder control than you.

In: My stupefying strength will shatter your ulna into a million pieces!
Resp: I'm surprised you can count that high!

In: Give up now or I will crush you like a grape.
Resp: I would like it if you would stop your WINE-ing.

In: Your arms are no bigger than fleas I have met.
Resp: So that's why you're scratching. I'd go set a vet.

In: People consider my fists lethal weapons.
Resp: Sadly, your breath should be equally reckoned.

In: Only once have I met such a coward!
Resp: He must have taught you everything you know.

In: You're the ugliest creature I've seen in my life!
Resp: I'm shocked that you never have gazed at your wife.

In: Today, by myself, twelve people I've beaten.
Resp: From the size of your gut, I'd guess they were eaten.

In: Hey, look over there!
Resp: Yeah, yeah, I know.









Οι χάρτες του παιχνιδιού.

σπόρους και θα ρίξεις και το δέντρο για να περάσεις στο άλλο μέρος του νησιού.

Ο άλλος γρίφος αφορά στις μονομαχίες με τους πιθήκους που προανέφερα. Το λεγόμενο Monkey Kombat περιλαμβάνει 5 διαφορετικές στάσεις: Anxious Ape (AA), Bobbing Baboon (BB), Charging Chimp (CC), Drunken Monkey (DM) και Gimpy Gibbon (GG). Καθεμία από αυτές νικά εξ ορισμού δύο από τις υπόλοιπες. Ο συνδυασμός όμως αυτός τού ποιες μάχες νικούν είναι διαφορετικός (random) σε κάθε παιχνίδι, και έτσι δεν είναι δυνατόν να δώσω σχετικό πίνακα. Ταυτόχρονα, όμως, πρέπει να μάθεις μία σειρά από συνδυασμούς των 4 βασικών λέξεων που χρησιμοποιούν οι πίθηκοι για να προσβάλλουν τον αντίπαλό τους. Οι 4 αυτές βασικές λέξεις είναι οι: Ack (A), Eek (E), Ooop (O) και Chee (C). Ετσι αν θέλεις να αλλάξεις κατά τη διάρκεια μίας μονομαχίας από Drunken Monkey σε Charging Chimp, πρέπει να σχηματίσεις το συνδυασμό των λέξεων "Ack Chee Ooop" (δηλαδή ACO).

Κάθε προσβολή είναι αμφίδρομη, δηλαδή η ίδια προσβολή που σε περνά από το Drunken Monkey σε Charging Chimp, σε περνά και από το Charging Chimp σε Drunken Monkey. Για να κερδίσεις πρέπει να φτιάξεις έναν μικρό πίνακα στη βάση της εικόνας που δημοσιεύεται παρακάτω. Εννοείται ότι τα γράμματα (AA), (BB), (CC), (DM), (A), (E), (O) και (C) αντιστοιχούν σε όσα προανέφερα.

Guybrush και ο αντίπαλός του ξεκινάνε από τη στάση Charging Chimp. Ο πίθηκος αλλάζει σε Bobbing Baboon και σου προκαλεί ζημιά, μια και η στάση του νικά τη δική σου. Εσύ απαντάς με Eek Ooop Che και έτσι αλλάζεις σε Drunken Monkey, που του προκαλεί ζημιά, μια και η νέα στάση σου νικά τη δική του. Ο πίθηκος απαντά με Ack Eek Ooop και αλλάζει σε στάση Anxious Ape που σε τραυματίζει, μια και η δική του είναι καλύτερη από τη δική σου και τη νικά. Ετσι, η μονομαχία συνεχίζεται μέχρι να νικήσει κάποιος που ξέρει τους περισσότερους συνδυασμούς και, φυσικά, ξέρει να τους χειρίζεται σωστά.

Καθώς θα αρχίσεις να νικάς στις μονομαχίες η υγεία σου, η οποία αναπαρίσταται με μπανάνες, θα ανεβαίνει όλο και πιο πολύ. Πρέπει να νικήσεις λοιπόν όσους περισσότερους πιθήκους μπορείς, ώστε να γεμίσεις το σχετικό πίνακα. Οταν νιώθεις έτοιμος, πήγαινε να νικήσεις το Brawny Monkey και, αφού το κατορθώσεις, είσαι έτοιμος να αντιμετωπίσεις τον πολύ δυνατό JoJo, ώστε να του πάρεις το bronze hat που χρειάζεσαι.

Τέλος, να σημειώσω ότι παιδεύτηκα πολύ γιατί δεν είχα πάρει το άρωμα του LeChuck από τον πάγκο αυτού που έχει τα αρώματα, νομίζοντας ότι στο συγκεκριμένο σημείο αρκούσε να πάρω ένα άδειο μπουκάλι από το έδαφος.

Stance	to	AA	BB	CC	DM	GG	Win1	Win2
AA								
BB								
CC								
DM								
GG								

Αν θέλεις να χρησιμοποιήσεις την ίδια στάση, χρησιμοποιείς τρεις ίδιες λέξεις, όπως Eek Eek Eek (EEE) ή Chee Chee Chee (CCC) κ.λπ. Ενα παράδειγμα μίας τέτοιας μάχης (με υποθετικό συνδυασμό στάσεων και λέξεων, μια και όπως προαναφέραμε αυτοί είναι random σε κάθε παιχνίδι): Ο

Το φινάλε του παιχνιδιού είναι πολύ πρωτότυπο ως προς την εξέλιξή του. Φυσικά, σε κάθε Monkey Island το ζητούμενο είναι να νικήσεις τον LeChuck. Το ζήτημα, όμως, είναι πώς μπορείς να νικήσεις κάποιον που είναι ανίκητος. Υπάρχει περίπτωση να νικήσεις χωρίς να νικήσεις; Πιστεύω να απογείωσα λίγο τη φαντασία σας. Περισσότερα για τα θανάσιμα μυστικά του Escape from Monkey Island θα ανακαλύψετε παίζοντάς το.

ΕΠΙ ΤΟΥ ΠΙΕΣΤΗΡΙΟΥ

Η είδηση που ακολουθεί μας ήρθε κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή. Μόλις μία εβδομάδα μετά την κυκλοφορία του, το Escape from Monkey Island κατόρθωσε το φαινομενικά ακατόρθωτο: Αναρριχήθηκε στην 17η θέση των παιχνιδιών με τις top πωλήσεις στις ΗΠΑ. Αν δεν θεωρείτε το γεγονός αυτό κάτι ιδιαίτερα σημαντικό, σημειώστε ότι πρόκειται για το πρώτο adventure που κατορθώνει κάτι τέτοιο τα τρία τελευταία χρόνια, κάτι που λέει πολλά.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Δεν έχω να πω πάρα μόνο επαινετικά λόγια για το εν λόγω adventure, το οποίο θεωρώ το καλύτερο που έχω παίξει τα τελευταία χρόνια. Το συνιστώ σε όλους ανεπιφύλακτα. Να είστε σίγουροι ότι θα γελάσετε με την ψυχή σας και θα δείτε με τα μάτια σας γιατί τα adventure games κάποτε ήταν ο αδιαφιλονίκητος βασιλιάς του είδους.

Οπως έλεγε και η φίλη Αγγελική Βαξάλη, που έχει επιμεληθεί τον εξελληνισμό των Odyssey και Egypt, επιτέλους ένα adventure που μπορείς να ξυπνήσεις μία Κυριακή πρωί, να φτιάξεις με την ησυχία σου τον καφέ σου και να κάτσεις να το ευχαριστηθείς χωρίς κανένα άγχος. Αυτή είναι σε τελευταία ανάλυση η σωστή έννοια του adventure gaming...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	99
ΔΡΑΣΗ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΓΡΙΦΟΙ	95
ΧΙΟΥΜΟΡ	100
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	99

99



Ενα εκπληκτικό adventure που συνεχίζει την παράδοση των τριών πρώτων Monkey Island. Απίστευτης ποιότητας χιούμορ, πλούσια δράση, πολύ καλά 3D γραφικά και έξυπνοι γρίφοι συνθέτουν ένα adventure που είναι μάλλον το καλύτερο της σειράς. Πρόκειται για ένα αριστούργημα. ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ ΜΕ ΤΙΠΟΤΑ.

FIFA 2001

Εδώ και μερικά χρόνια τέτοια εποχή, η EA Sports (το αθλητικό τμήμα της Electronic Arts) κυκλοφορεί μία καινούρια έκδοση του FIFA. Η εν λόγω σειρά αποτελεί αναμφισβήτητα την κορυφαία του είδους της και κάθε χρόνο μεγάλη μερίδα του κοινού αναμένει το νέο "μέλος" με ιδιαίτερη ανυπομονησία. Η προηγούμενη έκδοση (2000) διέθετε αρκετές καινοτομίες, με σημαντικότερη ίσως για εμάς την ύπαρξη του ελληνικού πρωταθλήματος, καθώς και τον πλήρη εξελληνισμό του. Για να δούμε, λοιπόν, τι νέο έχει να μας προσφέρει η έκδοση για το 2001.

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EA SPORTS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, 32MB RAM, 2MB AGP κάρτα γραφικών, 80MB χώρο στο σκληρό δίσκο

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Αρχικά να ξεκαθαρίσω πως η παρουσίαση βασίστηκε στην ελληνική έκδοση του παιχνιδιού. Αρα, μερικά από τα στοιχεία που θα σας παραθέσω στη συνέχεια πιθανότατα να μη σας απασχολήσουν αν διαθέτετε κάποια διαφορετική έκδοση. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, την "ιερά εξέταση". Το όνομα FIFA είναι πλέον αρκετά βαρύ στο χώρο του gaming και οι απαιτήσεις των gamers από αυτό ιδιαίτερα αυξημένες.

ΕΜΦΑΝΙΣΗ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Εδώ τα πράγματα δεν θα μπορούσαν παρά να είναι βελτιωμένα σε σχέση με τους προκατόχους του. Πρόκειται άλλωστε για τον τομέα που παρουσιάζεται πάντοτε βελτιωμένος. Ο σχεδιασμός των παικτών είναι ακόμη πιο προσεκτικός και μοιάζουν πιο αληθοφανείς από ποτέ (οι παίκτες, ντε). Επιπλέον, έχουν προστεθεί για πρώτη φορά "ενεργοί" πάγκοι, επόπτες γραμμών και προσωπικό γηπέδου. Μόνο που στην περίπτωση των πάγκων βλέπουμε ό,τι ακριβώς έχουμε συνηθίσει και με τον κόσμο στις κερκίδες: ναι μεν υπάρχουν κάποιες φιγούρες που κινούνται, αλλά η κίνηση αυτή είναι επαναλαμβανόμενη. Μια και ανέφερα τον κόσμο, να σας πω πως δεν θα παρατηρήσετε τρομερές διαφορές: Ναι μεν οι οπαδοί θα κρατάνε μεγάλες σημαίες των ομάδων που υποστηρίζουν, αλλά πέραν τούτου κανένας νεωτερισμός. Από μακριά φαίνονται ικανοποιητικά σχεδιασμένοι, αλλά, όταν πλησιάσετε πιο κοντά, θα απογοητευθείτε. Από τους πιο κακοσχεδιασμένους χαρακτήρες που έχω δει ποτέ!

Η κίνηση των παικτών είναι πολύ καλή, ενώ η ανταπόκριση των πλήκτρων στις εντολές σας εξαρτάται από το επίπεδο δυσκολίας που έχετε επιλέξει. Υπάρχουν τα γνωστά τρία επίπεδα (ερασιτεχνικό, επαγγελματικό, διεθνές), μόνο που αυτή τη φορά υφίσταται η έννοια της δυσκολίας. Με δυο λόγια, αν επιλέξετε το διεθνές και πάρετε κάποια μέτρια ομάδα (π.χ. μια ελληνική), ξεχάστε τα υπέρ σας σκορ-μαμούθ απέναντι σε μεγαθήρια του χώρου. Το πιο πιθανό είναι να συμβεί το αντίθετο, δηλαδή να γνωρίσετε συντριβή! Τουλάχιστον στην αρχή. Ακόμη και στο μεσαίο επίπεδο η δυσκολία είναι πιο αυξημένη απ' ό,τι στον προκάτοχό του. Καλά, νομίζω πως δεν χρειάζεται να αναφερθώ στο ερασιτεχνικό. Μόνο αν είναι η πρώτη φορά που ασχολείσθε με κάποιο παιχνίδι της σειράς δικαιολογείσθε να το επιλέξετε.

Οσον αφορά στις κάμερες -τον τρόπο



Οι ομάδες κάνουν την εμφάνισή τους στον αγωνιστικό χώρο μέσω μίας εντυπωσιακής κάμερας.



Εδώ βλέπετε μερικές in-game επιλογές. Να θυμάστε πως θα δείτε στην πράξη το αντίθετο από ό,τι θα επιλέξετε!

με τον οποίο μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι- ίσως να απογοητευθείτε, καθώς υπάρχουν μόλις τέσσερις διαθέσιμες. Η πιο συνηθισμένη από αυτές είναι βέβαια η "κλασική" τηλεοπτική, στην οποία όμως συνάντησα κάτι που δεν μου άρεσε. Αυτό δεν είναι άλλο από το Zoom level, το οποίο, ακόμη και στο πιο μακρινό πλάνο του, είναι αρκετά... κοντινό. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μη βλέπετε καλά τις θέσεις των παικτών στο γήπεδο και πολλές φορές οι πάσες σας να καταλήγουν στα πόδια των αντιπάλων σας. Αν θέλετε, λοιπόν, να βλέπετε καλύτερα τις θέσεις και τις κινήσεις των παικτών, δεν έχετε παρά να επιλέξετε τη δεύτερη κάμερα, με την οποία βλέπετε το παιχνίδι από ψηλά και υπό γωνία. Και εδώ δεν θα έβλαπτε να υπήρχε δυνατότητα για λίγο μεγαλύτερο zoom. Με την τρίτη κάμερα παίζετε το παιχνίδι από πάνω προς τα κάτω (αλά Run'n'Gun) και με την τέταρτη μάλλον θα δυσκολευθείτε να καταλάβετε τι γίνεται. Πάντως, μπορείτε να τις εναλλάσσετε κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, πατώντας τα πλήκτρα F1 και F4, και να δείτε ποια σας βολεύει.

Πάντως θα έπρεπε να είχε δοθεί πολύ περισσότερη προσοχή στο θέμα με τις οπτικές γωνίες (κάμερες).

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αναφορά στο συγκεκριμένο τομέα έγινε και στην προηγούμενη παράγραφο, οπότε ας μην επαναλάβω τα ίδια. Μπορώ μόνο να χαρακτηρίσω ως θετική την ύπαρξη του παράγοντα "δυσκολία". Ναι, καλά διαβάσατε, την ύπαρξη. Γιατί δεν νομίζω να ισχυριστεί κανείς πως στην προηγούμενη έκδοση υπήρχε τέτοιο... πράγμα! Ο χειρισμός κατά βάση δεν έχει αλλάξει, ενώ έχουν προστεθεί μερικές επιπλέον ειδικές κινήσεις. Μόνο που, για να μπορέσετε να τις χρησιμοποιήσετε σωστά, θα χρειασθείτε αρκετή εξάσκηση. Ομως τα αγαθά κόποις κτώνται, μην το ξεχνάτε! Οχι ότι και χωρίς ειδικές κινήσεις δεν θα μπορέσετε να παίξετε, αλλά, όπως και να το κάνουμε, μια εντυπωσιακή ντρίπλα δίνει άλλη ομορφιά στο παιχνίδι. Ειδικά αν έχετε άχτι κάποιον αντίπαλο, τι πιο ωραίο από το να του δώσετε μια ωραία... "σακούλα"; Εννοείται πως η μεγαλύτερη... ηθική ικανοποίηση είναι να του δώσετε τα πόδια στο χέρι με ένα σκληρό τάκλιν, μόνο που αυτό μπορεί να στείλει τον παίκτη σας για ένα πρόωρο... μπανάκι. Τέλος, μία άλλη ενδιαφέρουσα προσθήκη είναι η μπάρα δύναμης του σουτ. Αυτό πρακτικά σημαίνει πως όσο περισσότερη ώρα κρατάτε πατημένο το πλήκτρο του σουτ (D) τόσο γεμίζετε αυτή την μπάρα, με αποτέλεσμα το σουτ που θα πραγματοποιήσετε να είναι πολύ δυνατό.

Γενικά, πάντως, στον τομέα αυτό το FIFA 2001 θα ικανοποιήσει στο έπακρο τους "παλιούς" φίλους του. Στον αντίποδα, οι νεότεροι μπορεί να διαφωνήσουν με αυτό, αλλά εξακολουθώ να πιστεύω πως το gameplay στην προηγούμενη έκδοση ήταν τουλάχιστον... αστείο. Μέχρι και ο Κόντης θα μπορούσε να το παίξει!

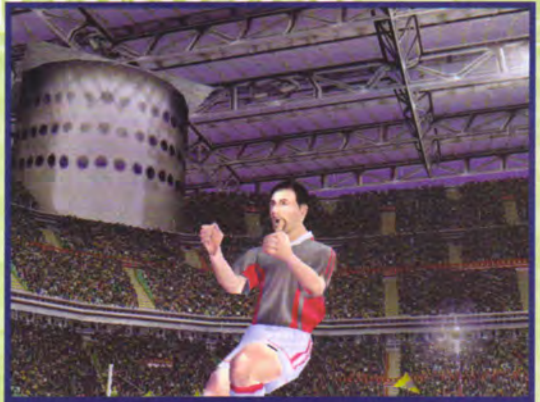
ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τα είδη παιχνιδιού είναι λίγο πολύ γνωστά, αφού κατά βάση είναι ίδια με του προκατόχου του. Οι επιλογές σας είναι οι εξής: φιλικό, αγωνιστική περίοδος, διοργανώσεις, "προσαρμογή" και



Ο διαιτητής μόλις σφύριξε εις βάρος μου πέναλτι. Πάλι καλά που δεν με άφησε με 10 παίκτες!

προπόνηση. Για το φιλικό δεν χρειάζονται εξηγήσεις. Στην αγωνιστική περίοδο παίρνετε τα ηνία της ομάδας που θέλετε και αναλαμβάνετε να την οδηγήσετε στην επιτυχία μέσα από συνεχόμενες αγωνιστικές περιόδους. Ασφαλώς αυτό είναι και πάλι το πιο ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού. Αν επιλέξετε τις διοργανώσεις, τότε μπορείτε να παίξετε μεμονωμένα στο Παγκόσμιο Κύπελλο, στο Champions League ή στο Κύπελλο UEFA. Η "προσαρμογή" συνίσταται στη δημιουργία της δικής σας



Ο "Χουτίνιο" πανηγυρίζει το γκολ που μόλις πέτυχε. Καλά που υπάρχει και το FIFA και παίζει λίγο το παιδί, κ. Γιάννη!

διοργάνωσης, πρωταθλήματος ή κυπέλλου. Δεν ξέρω γιατί έχει μεταφραστεί έτσι, αλλά μακάρι να ήταν το μόνο "χτυπητό" πρόβλημα στην απόδοση των όρων. Αλλά γι' αυτά θα μιλήσουμε στη συνέχεια. Τέλος, η προπόνηση σας δίνει τη δυνατότητα να εξασκηθείτε σε όλα τα είδη των στημένων φάσεων ή να παίξετε και ένα οικογενειακό διπλό. Και εδώ δεν θα έβλαπτε να είχε διατηρηθεί η εξάσκηση στους συνδυασμούς και στις ντρίπλες που υπήρχε στο Euro 2000 (skill drill). Τόσα και τόσα στοιχεία διατηρούν, αυτό βρήκαν να αφήσουν εκτός;

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ - A.I.

Και για το ρεαλισμό έγινε μία αναφορά στην πρώτη παράγραφο. Καταρχήν, η διαφορά δυναμικότητας των ομάδων είναι εμφανής. Ετσι, λοιπόν, τα περισσότερα αποτελέσματα θα μπορούσαν να παρατηρηθούν και σε έναν πραγματικό αγώνα. Οι δε κινήσεις των παικτών είναι και αυτές πιστές αναπαραστάσεις πραγματικών κινήσεων, κάτι που κρίνεται φυσιολογικό, αφού για το motion capture (σε ελεύθερη απόδοση πιάσιμο κίνησης) έχουν βοηθήσει πολλοί διάσημοι (και μη) παίκτες. Αυτό, σε συνδυασμό με τα βελτιωμένα γραφικά, μας δίνει τις πιο ρεαλιστικές κινήσεις παικτών που είδαμε ποτέ. Το σύστημα με τις πάσες είναι πανομοιότυπο με εκείνο της προηγούμενης έκδοσης. Οι διαιτητές συμβάλλουν και αυτοί στον εν λόγω τομέα, καθώς τις περισσότερες φορές η αντιμετώπιση των ομάδων από μέρους τους είναι ανάλογη του ονόματος που αυτές φέρουν. Κάτι δηλαδή που συναντάμε κατά κόρον στο χώρο του ποδοσφαί-





Τι ευτυχία για τον παίκτη μου. Μόλις ανακάλυψε πως το μητρώο του είναι καθαρό!

ρου, όχι μόνο εντός των ελληνικών συνόρων, όπου πάντα οι διαιτητές σπρώχνουν ΟΛΕΣ τις λεγόμενες "μεγάλες" ομάδες, αλλά και εκτός αυτών (α, ρε άτιμε Αυστριακέ και "άξιε απόγονε" του Μέτερνιχ, δεν θα σε πετύχω πουθενά;). Οσο και αν αυτό είναι εκνευριστικό, είναι πέρα για πέρα αληθινό.

Ας περάσω τώρα στην A.I. Υποτίθεται πως εδώ θα έπρεπε τα πράγματα να είναι βελτιωμένα. Και λέω υποτίθεται, γιατί, ενώ η ίδια η EA είχε εξαγγείλει κάτι τέτοιο, εγώ δεν μπόρεσα να το διακρίνω μέσα στο παιχνίδι. Ετσι, λοιπόν, πολλές φορές οι παίκτες μου, και δη οι αμυντικοί μου, διακατέχονταν από μια εκνευριστική... ευγένεια αναφορικά με το ποιος θα πάει πάνω στην μπάλα. Αυτό με τη σειρά του είχε ως αποτέλεσμα η τελευταία να καταλήγει στα πόδια του αντιπάλου μου. Μάλιστα, πρόσεξα πως μερικές φορές η μπάλα πέρναγε μπροστά από τα μάτια ενός παίκτη χωρίς εκείνος να αντιδράσει! Πρέπει να πω τίποτα άλλο για το θέμα της A.I.;



ΗΧΟΣ - ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ

Ο τομέας του ήχου παρουσιάζει και αυτός κάποιες βελτιώσεις σε σχέση με την προηγούμενη έκδοση. Οι αντιδράσεις του πλήθους είναι πιο άμεσες, ανάλογες με την εξέλιξη του αγώνα, χωρίς αυτό να σημαίνει πως δεν υπάρχουν και κάποια ασύνδετα σημεία μεταξύ φάσης και αντίδρασης από μέρους του κοινού. Επιπλέον, όταν μπει γκολ ή γίνει κάτι που θα προξενήσει την αντίδραση των παικτών (π.χ. κάποια απόφαση του διαιτητή), θα ακούσετε κάτι σαν ομιλίες. Και λέω "κάτι σαν" διότι δεν ξεχωρίζει καθαρά κάποια ομιλία ή συγκεκριμένες φράσεις, αλλά μια "μουρμούρα". Πάντως δεν είναι και άσχημη προσθήκη, καθώς μεταφέρει μέρος της έντασης που νιώθουν οι παίκτες εντός του γηπέδου.

Προτού περάσουμε στο σχολιασμό, να σας υπενθυμίσω πως γίνεται αναφορά στην ελληνική έκδοση του παιχνιδιού. Ο σχολιασμός των αγώνων, λοιπόν, γίνεται και πάλι από το Χρήστο Σωτηρακόπουλο, ενώ ο Γιάννης Δάρας παραθέτει ξανά μερικά -ολίγον άσχετα πολλές φορές- σχόλια. Οι περισσότεροι παίκτες αναφέρονται πλέον με το όνομά τους. Τα σχόλια έχουν βελτιωθεί, καθώς δεν έτυχε να ακούσω κάτι σαν "μετά από αυτό μάλλον θα χρειαστεί ράμματα" και άλλα παρόμοια. Οχι όμως ότι και πάλι δεν υπάρχουν κάποιες άστοχες παρατηρήσεις. Εκεί όμως όπου υστερεί ο σχολιασμός είναι στο "χρωματισμό" και στην έμφαση που δίνεται στην εξέλιξη των φάσεων. Εντάξει, αυτό υπήρχε και στην προηγούμενη έκδοση, αλλά εκεί είχαμε και το ελαφρυντικό της πρώτης φοράς. Τώρα όμως τι γίνεται; Γιατί



Ολοι οι παίκτες ένα... κουβάρι πανηγυρίζουν κάποιο γκολ. Ωπα, παιδιά, θα τον πνίξετε τον άνθρωπο!

και πάλι το speech θυμίζει απλή μετάφραση του πρωτότυπου κειμένου, λέξη προς λέξη, και τίποτα περισσότερο; Μα, διότι ακριβώς έτσι έχουν τα πράγματα! Προσωπικά, θα μου άρεσε αν ο συγκεκριμένος σπίκερ μετέδιδε τους αγώνες με την ίδια ένταση και τον ίδιο παλμό που μεταδίδει αυτούς της αγαπημένης του ομάδας στην τηλεόραση. Φυσικά, δεν αναφέρομαι σε αυτήν την ομάδα που η φανέλα της έχει χρώμα "ερυθρόλευκο" και που η μετάδοση των αγώνων της από μέρους του θυμίζει κάτι ανάμεσα σε απαγγελία ποίησης και θεία λειτουργία. Αναφέρομαι στη μετάδοση των αγώνων της άλλης ομάδας που συμμετέχει στο Champions League, όπου ο συγκεκριμένος σπίκερ "ζει" κάθε στιγμή, ακόμη και εκείνη που το πόδι κάποιου αμυνόμενου διώχνει την μπάλα στα... περιστέρια! Επί της ουσίας, πάντως, ο σχολιασμός θα έπρεπε να είχε προσεχθεί πολύ περισσότερο όσον αφορά στους χρωματισμούς της φωνής. Και αυτή τη φορά δεν υπάρχουν άλλοθι...

ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΑ

Ας δούμε τα πρωταθλήματα που θα βρείτε στο παιχνίδι. Συνολικά υπάρχουν 16, άρα, σε σχέση με τα 15 του FIFA 2000 έχουν προστεθεί δύο! Σας τρέλανα, έτσι; Λοιπόν, η αλήθεια είναι πως όντως έχουν προστεθεί δύο νέα πρωταθλήματα, το κορεατικό και το αυστριακό (άραγε να περιλαμβάνει και εκείνον τον περίφημο διαιτητή;) και έχει βγει το τουρκικό! Αν και είναι λίγο πολύ γνωστά τα συναισθήματά μου για το συγκεκριμένο λαό, το θεωρώ αδικία. Από τη στιγμή μάλιστα που μία ομάδα της συγκεκριμένης χώρας, η Galatasaray, κατέκτησε τόσο το περσινό κύπελλο UEFA όσο και το εφετινό Ευρωπαϊκό Super Cup, δεν μπορώ να καταλάβω το λόγο. Μία και μόνη υπόθεση μπορώ να κάνω, και αυτή είναι πως η EA θεώρησε πιο συμφέρουσες τις αγορές της Κορέας και της Αυστρίας πάρα αυτή της Τουρκίας. Οχι βέβαια ότι και εκεί δεν πούλησε, απλώς τα περισσότερα αντίτυπα που κυκλοφορούν στη γείτονα χώρα είναι πειρατικά. Πάλι καλά δηλαδή που στη χώρα μας πωλείται πού και πού και κανένας αυθεντικός τίτλος. Το άκρως εντυπωσιακό είναι πως η συγκεκριμένη ομάδα περιλαμβάνεται μόνη της στην κατηγορία Other! Υπάρχει δηλαδή κατηγορία που δημιουργήθηκε για μία και μόνο ομάδα! Ξεχάστε λοιπόν τις υπόλοιπες ομάδες, οι οποίες δεν εκπροσωπούνται μέσω του πρωταθλήματός τους! Τι να πει κανείς...

Τέλος πάντων, τα 16 πρωταθλήματα που περιλαμβάνονται είναι τα ακόλουθα: αυστριακό, βελγικό, δανικό, αγγλικό, γαλλικό, γερμανικό, ελληνικό, ισραηλινό, ιταλικό, κορεατικό, αμερικανικό, ολλανδικό, νορβηγικό, σκωτσέζικο, ισπανικό και σουηδικό. Πέρα από αυτά, υπάρχει και ένα ακόμη, το βραζιλιάνικο, που αποτελείται από δεκατρείς ομάδες. Αν όμως θέλετε να παίξετε αυτό το πρωτάθλημα, ξεχάστε το! Δεν δίνεται τέτοια δυνατότητα και οι ομάδες που περιλαμβάνει είναι διαθέσιμες μόνο για φιλικούς αγώνες ή custom διοργανώσεις. Ακόμη, υπάρχουν 58 εθνικές ομάδες από όλον τον κόσμο, με τις οποίες μπορείτε να παίξετε είτε φιλικό είτε στο Παγκόσμιο Κύπελλο ή και πάλι σε

custom διοργανώσεις. Εμάς αυτό που μας ενδιαφέρει πιο άμεσα είναι το ελληνικό πρωτάθλημα. Για να δούμε λοιπόν μερικά πράγματα γι' αυτό.

ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ

Αναρωτιέμαι αν θα πρέπει να κλάψει ή να γελάσει κανείς! Αν έχετε δει τις ελληνικές ομάδες στο FIFA 2001, καταλαβαίνετε τι εννοώ. Αν όχι, διαβάστε παρακάτω. Το πρώτο πράγμα που διαπιστώνει κανείς είναι πως στην επιλογή των ομάδων δεν υπάρχουν τα σήματα αυτών παρά μόνο η ελληνική σημαία. Εντάξει, για να μην παραπονούμαστε, το φαινόμενο αυτό παρατηρείται επίσης στο βελγικό, στο ισραηλινό και στο ολλανδικό πρωτάθλημα. Πάνω που λέμε εντάξει, δεν πειράζει, έρχεται η δύσκολη ώρα της επιλογής ομάδας. Γιατί δύσκολη; Μα, βρε παιδιά, δεν θυμάμαι να έχουμε ομάδες O. Piraeus, Kianerithri, Leoforos, Philadelphia, Iraklion, Kesarianis,Viron κ.λπ.! Και φυσικά δεν είναι μόνο τα ονόματα άσχετα, είναι και οι εμφανίσεις των ομάδων και το παρουσιαστικό ορισμένων παικτών (παρεμπιπτόντως, του Zetterberg δεν του πάει το μακρύ μαλλί...). Φαίνεται ότι δεν μπήκε κανείς στον κόπο να προσέξει λίγο το πρωτάθλημά μας. Κάτι άκουσα περί παράλογων οικονομικών απαιτήσεων της ΕΠΑΕ και του προέδρου της, αλλά δεν μπόρεσα να το διασταυρώσω, οπότε δεν μπορώ να πω με σιγουριά ποιος φταίει. Η ουσία είναι όμως πως η κατάσταση που επικρατεί στο ελληνικό πρωτάθλημα (στο παιχνίδι εννοείται) είναι επιεικώς απαράδεκτη. Από όσο είμαι σε θέση να γνωρίζω, το ίδιο χάλι υπάρχει και στις εκδόσεις που κυκλοφορούν στο εξωτερικό. Και μετά θα απορήσουμε αν ένας ξένος γνωρίζει άλλα αντ' άλλων για το πρωτάθλημα και τις ομάδες μας. Απογοητευτικότατο! Ευτυχώς η κατάσταση δεν είναι μη αναστρέψιμη. Και δεν αναφέρομαι μόνο στον editor που συμπεριλαμβάνεται στο παιχνίδι. Άλλωστε, ποιος θέλει να πληρώνει 10.000-15.000 δρχ. για ένα ημιτελές παιχνίδι, ακόμη και αν έχει editor; Διαβάστε τη στήλη "PC Games" και θα καταλάβετε τι εννοώ.

ΛΑΘΗ, ΠΑΡΑΛΕΙΨΕΙΣ & BUGS

Δεν έχετε παράπονο, το καλό το άφησα για το τέλος. Με το "καλημέρα", λοιπόν -δηλαδή με το που θα φορτώσετε το παιχνίδι-, βρίσκεστε μπροστά σε μια μεγάλη έκπληξη: Καλείσθε να επιλέξετε ποιο από τα "Ηδη παιχνιδιού" θέλετε να παίξετε! Οχι, δεν πρόκειται περί τυπογραφικού λάθους, ακριβώς έτσι γράφει στο κεντρικό μενού. Ετυχε την ώρα που το είδα να είναι κοντά στο γραφείο μου και ο εκλεκτός συνάδελφος Γ. Κυριακός. Ε, το παιδί έκανε γύρω στα πέντε λεπτά να συνέλθει! Οπως λοιπόν λέει η σοφή, λαϊκή παροιμία μας, "η καλή μέρα από το πρωί φαίνεται". Οι επιλογές στα μενού ακολουθούν μία αντίστροφη λογική. Αυτό σημαίνει πως σε όποια επιλογή επιλέξετε ΝΑΙ δεν θα τη δείτε ενεργοποιημένη στο παιχνίδι. Το ίδιο συμβαίνει και αν επιλέξετε ΟΧΙ. Οπότε θα πρέπει να αλλάξετε τον τρόπο με τον οποίο σκέφτεστε και να ορίζετε στα options το αντίθετο από αυτό που θέλετε να κάνετε! Ενδιαφέρον ακόμη παρουσιάζει και η μετάφραση του όρου "clean sheet", ο οποίος, από "λευκή ισοπαλία", μετονομάστηκε σε... "καθαρό μητρώο"! Είναι και αυτό μία πρόοδος, όπως και να το κάνουμε! Ακόμη, προσέξτε τις σημαίες των οπαδών σας όταν φοράτε τη δεύτερη εμφάνισή σας. Θα έχουν το χρώμα αυτής και όχι το "κλασικό" της ομάδας σας! Προσωπικά, μου έκανε εντύπωση όταν είδα τους οπαδούς της ομάδας μου (χωριό που φαίνεται...) να κρατάνε γκρι σημαίες!



Το μεγαλύτερο bug που ίσως συναντήσετε στο παιχνίδι. Αν εμφανιστεί, κάψτε το PC σας πριν να είναι πολύ αργά!



Ετοιμοι για μία "σέντρα-Γεωργάτος", όπως έχει πει γνωστός εκφωνητής;

Παραμένει σταθερό το πρόβλημα με τις σέντρες στην περιοχή σας, οι οποίες συνήθως καταλήγουν σε γκολ για τον αντίπαλό σας. Ενώ γενικά οι τερματοφύλακες είναι βελτιωμένοι, δεν συμβαίνει το ίδιο με τον δικό σας, ο οποίος ώρες ώρες αρέσκεται να ασκεί το επάγγελμα του τροχονόμου! Επίσης, οι διαιτητές είναι αργοί στα σφυρίγματά τους και πολλές φορές η φάση συνεχίζεται για αρκετό διάστημα μέχρι ο διαιτητής να δώσει την παράβαση που είδε (ή που νομίζει πως είδε!). Τέλος, ακόμη ένα λάθος από πλευράς EA είναι ο περιορισμός των καιρικών συνθηκών σε δύο (!). Ετσι, λοιπόν, οι αγώνες παίζονται είτε με καλοκαιρία είτε με βροχή. Λέτε να επηρεάστηκε η εταιρεία από το γνωστό φαινόμενο του θερμοκηπίου; Κλείνοντας με τα αρνητικά, να αναφέρω τη διατήρηση του άκρως αντιρεαλιστικού συστήματος μεταγραφών. Σας αρέσει ένας παίκτης και έχετε τα απαιτούμενα χρήματα; Με ένα "κλικ" είναι δικός σας.



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το FIFA 2001, αν το βλέπαμε ως αυτόνομο παιχνίδι, θα το χαρακτηρίζαμε πάρα πολύ καλό. Ομως, από τη στιγμή που φέρει στις πλάτες του μια βαριά προϊστορία, δεν συστήνεται ανεπιφύλακτα σε όσους από εσάς έχουν ασχοληθεί με τη σειρά και έχουν ήδη στην κατοχή τους την έκδοση του 2000. Καλό παιχνίδι, αλλά με πολλά προβλήματα, τα οποία αν είχαν προσεχθεί περισσότερο, ίσως τώρα να μιλούσαμε για ένα πραγματικό hit. Τώρα όμως έχουμε να κάνουμε απλώς με ένα καλό παιχνίδι.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	96
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ	30
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	75

81



Ξαναζεσταμένο φαγητό, με μια μικρή δόση αρκετών "μπαχαρικών" αλλά και... προβλημάτων! Το περίμενα πολύ καλύτερο, αλλά δεν...



Rune



Δεν ξέρω τι μανία με έχει πιάσει τώρα τελευταία με τα σπαθιά και την ξιφομαχία... Αφού να φανταστείτε ξαναβλέπω όλα τα επεισόδια του Highlander, σκέφτομαι να αρχίσω μαθήματα ξιφασκίας, ενώ προς το παρόν έχω ξεσηκώσει από το αρχείο του περιοδικού κάθε τίτλο που περιέχει μάχες με ξίφη! Το καλύτερό μου, φυσικά, είναι όταν έρχεται καινούριος τίτλος με ανάλογο περιεχόμενο. Ο τελευταίος τέτοιος που είχα χαρεί ήταν το Crusaders of M&M. Ηρθε, λοιπόν, το πλήρωμα του χρόνου να πάρω άλλη μία γερή δόση, μια και το Rune είναι ένας από αυτούς τους τίτλους!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
HUMANHEAD/GOD/TAKE2

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2/AMD K6-2/3/Celeron 300MHz (προτείνεται Pentium 3 ή Athlon 450MHz), 64MB RAM, 88MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, κάρτα γραφικών με 8MB RAM, κάρτα ήχου, DirectX 7, 4x CD-ROM, WIN 95/98/ME/2000 ή NT με service pack 3.

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Rune φτιάχτηκε από τη HumanHead Studios, μία εταιρεία με γνώριμο όνομα, της οποίας όμως -από ό,τι φαίνεται- η μόνη μεγαλεπήβολη δημιουργία είναι ο τίτλος που παρουσιάζουμε. Πρόκειται για ένα παιχνίδι δράσης με μπόλικη δόση βίας, πολλούς αποκεφαλισμούς και άφθονο αίμα, το οποίο είναι καλυμμένο με το μανδύα της μυθολογίας των Vikings - ένα είδος θεματολογίας που βλέπουμε σπανιότερα από όσο θα έπρεπε. Η προοπτική είναι τρίτου προσώπου και το κυρίαρχο στοιχείο του gameplay οι μάχες σώμα με σώμα και με κάθε είδους όπλο. Αραγε με τα στοιχεία αυτά μπορεί να ξεχωρίσει; Τι λέτε;



Μέσα στον πυρετό της μάχης μερικές φορές γίνομαι τόσο βίαιος που μέχρι και η κάμερα γυρνάει για να μην αντικρίζει τις αποτρόπαιες πράξεις μου (χρατς)! Εχμ, θα με συγχωρήσετε, πάω να αλλάξω, γιατί μου σκίστηκε το καλσόν...

ΥΠΟΘΕΣΗ

Το πρώτο που έκανα μόλις πήρα τον τίτλο στα χέρια μου ήταν να διαβάσω από την αρχή μέχρι το τέλος το manual (21 σελίδες). Η υπόθεση μπορώ να πω ότι με ενθουσίασε, κυρίως ως προς τον τρόπο εισαγωγής του παίκτη στα ενδότερα του μύθου. Εξάλλου, η αφήγηση είναι απολαυστική και μυστηριώδης, ενώ και το ίδιο το περιεχόμενο δεν υστερεί. Μέσα από τα μάτια ενός γέρου περιπατητή και της μαθητευομένης του (δεν θέλω υπονοούμενα!) μπαίνουμε στις συνήθειες και την καθημερινή ζωή του Ragnar, του ήρωα που θα ελέγχουμε στο παιχνίδι. Μαθαίνουμε το ιστορικό υπόβαθρο και μέσω του κειμένου προετοιμαζόμαστε για τα γεγονότα που θα ακολουθήσουν, με την ένταση να κορυφώνεται σταδιακά.



Αλά κοκκινοσκουφίτσα: Πωπω! Γιαγιά, τι μεγάλο στόμα που έχεις! Μήπως ήσουν λίγο... ατακτούλα στα νιάτα σου;

Επειτα από αυτό το εκπληκτικό προοίμιο και ενώ περιμένεις ανάλογη ή και πιο μεγαλειώδη συνέχεια στο κυρίως παιχνίδι, έρχεται η απογοήτευση: Εισαγωγή δεν υπάρχει, η αφήγηση είναι επίσης απούσα, ενώ τα cut-scenes που προωθούν το μύθο γίνονται με τη μηχανή του παιχνιδιού, η οποία αποδεικνύει περίτρανα από την πρώτη κιόλας στιγμή ότι αδυνατεί να αντεπεξέλθει στο ρόλο που της ανέθεσαν, καταστρέφοντας εντέλει την όποια ηρωική ατμόσφαιρα -και, παράλληλα, θετική προδιάθεση- είχε δημιουργήσει το manual.

Ειδικά η πρώτη -και μεγαλύτερη- cutscene, που από ό,τι φαίνεται αντικαθιστά την εισαγωγή, είναι η χειρίστη όλων. Με μεγάλες παύσεις στη δράση (ώστε να ρίξει με την άνεσή του ο παίκτης τα χασμουρητά του) και παντελή έλλειψη μουσικής συνοδείας ο παίκτης σχηματίζει μία πολύ άσχημη εντύπωση για το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Ευτυχώς στη συνέχεια τα πράγματα βελτιώνονται... Πάντως το γεγονός παραμένει και εγείρει σοβαρές υποψίες ότι οι δύο αυτές παρουσιάσεις της υπόθεσης του παιχνιδιού έγιναν από άτομα διαφορετικών ικανοτήτων και χωρίς συγχρονισμό. Κακώς...

Με λίγα λόγια η υπόθεση έχει ως εξής: Είστε ο Ragnar, ένας νεαρός Viking, και ξεκινάτε μαζί με τους συμπολεμιστές σας να υπερασπίσετε το χωριό σας από τις στρατιές των ζωντανών-νεκρών που στέλνει ο Loki στη Γη. Ενα ατύχημα θα σας αφήσει μόνο απέναντι σε μία τεράστια εχθρική στρατιά. Θα πρέπει να περιπλανηθείτε σε πολλές μυθικές τοποθεσίες με τη βοήθεια του βασιλιά των θεών Odin και να κατατροπώσετε τους πάντες στο διάβα σας, ώστε να σώσετε τους συνανθρώπους σας και να κερδίσετε επάξια μία θέση στη Valhalla.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Η γραμμικότητα της πλοκής δεν διακρίνεται μόνο στην υπόθεση αλλά και στις αποστολές. Ποιες αποστολές δηλαδή, αφού στην ουσία δεν υπάρχουν αποστολές! Τα πάντα, από την αρχή μέχρι το τέλος, είναι μία μεγάλη αποστολή. Τα objectives είναι λίγο πολύ γνωστά από την αρχή του παιχνιδιού και δεν πρόκειται να αλλάξουν ή να ξεδιαλύνουν έως το τέλος του. Ουσιαστικά, objectives δεν υπάρχουν, παρά μόνο ένα και κύριο: σκότωσε τα πάντα και προχώρα!

Ευτυχώς η κατάσταση περισώζεται από τη σχεδίαση των επιπέδων, διότι μόνο για επίπεδα μπορούμε να κάνουμε λόγο - όπως ακριβώς θα κάναμε σε ένα παιχνίδι για κονσόλα. Πάντως, τουλάχιστον αυτά είναι καμωμένα με τρόπο αριστοτεχνικό, οφείλω να ομολογήσω.



Τώρα αυτό για να με κοιτάει έτσι ή πεινάει πολύ ή έχει πολύ καιρό να ζευγαρώσει... Πραγματικά δεν ξέρω ποιο από τα δύο θα προτιμούσα!

Τα επίπεδα, λοιπόν, είναι συνολικά 40-45. Εμπεριέχουν πολλά "ανεβοκατεβάσματα", αρκετές εκπλήξεις και έξυπνες παγίδες (και εκνευριστικά loads!), ενώ δεν λείπει το στοιχείο του αποπροσανατολισμού που είναι ιδιαίτερα συχνό στο Rune. Μάλιστα, αναρωτιέμαι αν πρέπει να το εντάξω στα θετικά ή στα αρνητικά του τίτλου, αφού αρκετές φορές ο παίκτης θα αναρωτηθεί τι πρέπει να κάνει και προς τα πού να κατευθυνθεί ώστε να προχωρήσει. Βλέπετε, η σχεδίαση των επιπέδων συχνά δεν επιτρέπει να διακρίνετε ξεκάθαρα από την πρώτη στιγμή πού είναι η διέξοδος και προς τα πού πρέπει να πάτε. Βέβαια, η δυσκολία αυτή θα μπορούσε να χαρακτηριστεί θεμιτή, διότι βάζει το μυαλό να δουλέψει (action, είπαμε, αλλά να μην καταλήξουμε και μπουνταλάδες!), ωστόσο υπάρχει η περίπτωση να εξαντλήσει τα περιθώρια υπομονής του παίκτη και να τον οδηγήσει από το πείσμα και την περιέργεια στον εκνευρισμό.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Στην πορεία σας για την ολοκλήρωση του τίτλου θα έρθετε αντιμέτωποι με πολλά εξωτικά πλάσματα, των οποίων η στάση απέναντί σας είναι βέβαιο πως δεν θα είναι φιλική. Προκειμένου να αντεπεξέλθετε στις κακουχίες πρέπει να εξοπλιστείτε με τα απαραίτητα "εργαλεία του πόνου" (!) και με οποιοδήποτε άλλο μέσο θα βοηθήσει θετικά την προσπάθειά σας.

Από όπλα, λοιπόν, θα βρείτε γύρω στα δεκαπέντε, τα εξής... τρία: σπαθιά, clubs και τσεκούρια. Τι εννοώ; Παρ' όλο που ονομαστικά (αλλά και σε attributes) θα βρείτε περί τα δεκαπέντε διακριτά μεταξύ τους όπλα, ουσιαστικά θα πρόκειται για διαφοροποιήσεις των ανωτέρω τριών κατηγοριών. Τόξα, staffs και λοιπά που συνήθως υπάρχουν στα RPGs ξεχάστε τα. Οτιδήποτε δεν είναι hand to hand έχει αφαιρεθεί από το παιχνίδι. Η μόνη δυνατότητα να χτυπήσετε έναν εχθρό εξ αποστάσεως είναι να του πετάξετε το όπλο που κρατάτε στα χέρια σας! Αν η βολή είναι επιτυχημένη, έχει καλώς... Διαφορετικά μπορεί να μαζέψει το όπλο και να σας πάρει στο κυνήγι! Ευτυχώς, όμως, μπορείτε να κρατάτε πάνω σας ταυτόχρονα ένα όπλο από κάθε είδος, ενώ παράλληλα σας δίνεται η δυνατότητα να μαζέψετε οτιδήποτε



Δεν φαίνομαι και πολύ κακός σε αυτή τη φωτογραφία.

απομείνει στο έδαφος από τους εξοντωμένους αντιπάλους.

Εκτός από μέσα επίθεσης θα βρείτε ορισμένα μέσα άμυνας, δηλαδή ασπίδες. Αυτές είναι ενός μόνο είδους και με ελάχιστες σχεδιαστικές διαφοροποιήσεις. Ωστόσο, έχουν το ρεαλιστικό χαρακτηριστικό να καταστρέφονται ύστερα από έναν αριθμό χτυπημάτων (endurance), στοιχείο που συναντούσαμε μόνο στα RPGs.

ΚΟΥΒΑΛΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΟΛΥΜΠΙΑΚΗ ΦΛΟΓΑ!



Τι λέτε; Καλός είμαι για την Ολυμπιάδα του 2004; Μπα... με τα μαστιγώματα που θα έχω φάει μέχρι τότε, μάλλον στους Special Olympics με βλέπω να καταλήγω!





Ψάρι που να κρατάει φανάρι πρώτη φορά βλέπω! Σε λίγο θα μας βγάλει και φλας για προσπέραση...!

Αν, όμως, κάτι δεν υπάρχει, αυτό είναι τα spells! Το μόνο είδος από μάγια που έχει συμπεριληφθεί στον τίτλο είναι η χρήση της δύναμης των runestones (κάτι ξεκάρφωτες πέτρες που συναντάτε εδώ κι εκεί και τις έχει αποστείλει -και καλά- ο Odin ο ίδιος) επάνω στα όπλα που κρατάτε, ώστε να προσδώσουν σε αυτά (και σε εσάς που τα κρατάτε) μία επιπλέον ιδιότητα για ένα μικρό χρονικό διάστημα (κάτι σαν power-up). Φυσικά, πρόκειται για μία στοιχειώδη και μόνο ενσωμάτωση του μαγικού στοιχείου, που θα αφήσει μάλλον άσχημες εντυπώσεις, σε συνδυασμό πάντα με την έλλειψη ranged όπλων. Αντιλαμβάνομαι ότι είναι δύσκολο -λόγω της θεματολογίας- να συμπεριληφθούν τέτοιου είδους στοιχεία (πώς μπορεί να δικαιολογηθεί σε ένα παιχνίδι ένας Viking πολεμιστής που χρησιμοποιεί μαγεία;!). Ωστόσο, θα ήταν προτιμότερο να γίνει μία σωστή και πλήρης υλοποίησή τους, προκειμένου να μη χαρακτηριστεί το παιχνίδι λειψό, από το να παραμεληθεί εντελώς το συγκεκριμένο στοιχείο στο όνομα του αυξημένου ρεαλισμού. Εξάλλου, αν ήθελαν να προσδώσουν περισσότερο ρεαλισμό και ατμόσφαιρα, ας έδιναν μεγαλύτερη έμφαση στους τομείς της υπόθεσης και της πλοκής.



Στα αριστερά μπορείτε να διακρίνετε τον Μορφονιό, ο οποίος δεν πίστεψε τις απειλές του αρχισυντάκτη ότι σε περίπτωση που καθυστερούσε το άρθρο του θα τον κρεμούσε ανάποδα!

ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΧΩΝ

Η όλη ουσία του gameplay του παιχνιδιού βασίζεσαι στο σύστημα διεξαγωγής των μαχών. Αν αυτό σε τελική ανάλυση σας ικανοποιεί, το παιχνίδι θα σας αφήσει καλές εντυπώσεις (έστω και με μέτριες επιδόσεις στους υπόλοιπους τομείς). Αν όμως δεν αποδίδει την πρωτόγνωρη αίσθηση που επιζητά να βιώσει ο εκάστοτε παίκτης, τότε ο τίτλος αποτυγχάνει παταγωδώς και, φυσικά, δεν συνίσταται σε καμία περίπτωση. Αυτό εξαρτάται καθαρά και μόνο από εσάς και από το τι ζητάτε.

Εχοντας ιδιαίτερα ασχοληθεί και επιδοθεί σε πολλές μάχες η ετυμηγορία μου είναι ότι το σύστημα μαχών είναι απλώς διασκεδαστικό -αλλά με πολλά περιθώρια βελτίωσης- και με αρκετές ανεκμετάλλευτες δυνατότητες. Δεν μπορώ, όμως, να σας μεταφέρω την αίσθηση της μάχης. Αρκούμαι στο να τη χαρακτηρίσω απολαυστική.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Ολως περιέργως, εδώ δεν έχω τίποτα να πω για τυχόν ασυμβατότητες περιφερειακών με το παιχνίδι. Ισως να οφείλεται στο ότι το παιχνίδι χρησιμοποιεί την τελευταία έκδοση της Lithtech engine, η οποία πλέον, ύστερα από τόσο καιρό fine-tuning, έχει φτάσει σε ένα πολύ καλό επίπεδο από πλευράς τόσο ποιότητας απεικόνισης όσο και σταθερότητας. Τέλος, να επισημάνω ότι το παιχνίδι τρέχει ΚΑΙ σε software mode, κάτι που είχαμε να δούμε πολύ καιρό σε τίτλο του είδους και δεν ξέρω αν και πότε θα επαναληφθεί!

Ως προς τη χρήση και τη χρησιμότητα της ασπίδας, τώρα, είναι τόσο περιορισμένη που ειλικρινά απορώ γιατί μπήκαν στον κόπο να ενσωματώσουν ένα τέτοιο στοιχείο στο παιχνίδι, αφού ουσιαστικά θα μείνει αχρησιμοποίητη από τη συντριπτική πλειονότητα των παικτών. Μπορεί, τελικά, να ολοκληρώσετε το παιχνίδι και να μην έχετε σηκώσει την ασπίδα ούτε μία φορά.

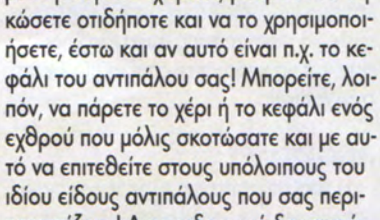
Είναι ενοχλητικό το γεγονός ότι αν κινείστε διαρκώς, οι εχθροί σπάνια θα σας προκαλέσουν damage, έστω και αν θεωρητικά σας πετυχαίνουν! Κυρίως αυτό είναι το πρόβλημα με τη χρήση της ασπίδας: δεν χρειάζεται να τη χρησιμοποιείτε, διότι απλούστατα δεν θα σας πετυχαίνουν. Τουλάχιστον στο Crusaders of Might & Magic το damage γινόταν πιο ρεαλιστικά και όταν είχες να αντιμετωπίσεις περισσότερους του ενός αντιπάλους: Ταμπουρωνόσουν (sic!) και έκανες και το σταυρό σου να σε βοηθήσει η θεά τύχη.

Πάντως, οφείλω να ομολογήσω ότι, τελικά, τα runestones συχνά βοηθούν τη hand to hand μάχη, ενώ ένα νέο στοιχείο ονόματι bloodlust αποτελεί μία εξίσου ευχάριστη προσθήκη. Ενεργοποιείται όταν ο ήρωάς μας τα έχει βάλει με πολλούς εχθρούς και σημειώνει πολλά kills σε μικρό χρονικό διάστημα, οπότε γεμίζει μία μπάρα. Οταν αυτή γεμίσει πλήρως, ό,τι damage δεχόμαστε από τον εχθρό για κάποιο σύντομο χρονικό διάστημα αφαιρείται από την μπάρα αυτή και όχι από την μπάρα υγείας του χαρακτήρα.

Τέλος, ενδιαφέρουσα προσθήκη είναι το ότι από τα απομεινάρια μιας μάχης (ανάμεσα σε αυτά μπορεί να είναι κομμένα μέλη των εχθρών!) μπορείτε να σηκώσετε οτιδήποτε και να το χρησιμοποιήσετε, έστω και αν αυτό είναι π.χ. το κεφάλι του αντιπάλου σας! Μπορείτε, λοιπόν, να πάρετε το χέρι ή το κεφάλι ενός εχθρού που μόλις σκοτώσατε και με αυτό να επιτεθείτε στους υπόλοιπους του ιδίου είδους αντιπάλους που σας περιτριγυρίζουν! Διασκεδαστικό δεν ακούγεται; Είναι, αλλά στην πράξη πολύ πιο συχνά θα το χρησιμοποιήσετε για πλάκα στο multiplayer παρά στο single player, όπου ένα κανονικό όπλο θα σας φανεί σαφώς πιο χρήσιμο και αποτελεσματικό. Ούτως ή άλλως, το computer δεν πρόκειται να εκτιμήσει την ειρωνεία της όλης κατάστασης...

ΑΝΤΙΠΑΛΟΙ - AI

Ακόμη ένα αρνητικό (τελικά, έχω βρει τίποτα θετικό;) είναι ο συνολικά μικρός αριθμός αντιπάλων στο Rune. Υπάρχουν



Ανατριχιαστικό σκηνικό, έτσι; Μόνο μία φωτογραφία του Ηλία ντυμένου Κόμη Δράκουλα λείπει, για να δέσει το πράγμα.

τρεις-τέσσερις εντελώς διαφορετικές μεταξύ τους περιοχές, η καθεμία με το δικό της σετ αντιπάλων. Επειδή δε σε κάθε περιοχή θα περάσετε αρκετές ώρες πολεμώντας, ο αριθμός από τον οποίο αποτελείται κάθε σετ θα έπρεπε να είναι μεγαλύτερος για να αποφευχθεί η πλήξη του παίκτη. Δυστυχώς κάτι τέτοιο δεν ισχύει, οπότε υπάρχει περίπτωση από ένα σημείο και μετά να σκοτώνετε τα ίδια και τα ίδια πλάσματα!

Επίσης αρνητικό στοιχείο (χεχε, επίτηδες το κάνω μου φαίνεται! Να δω πότε θα γράψω και τα θετικά...) -και μάλιστα βαρβάτο- είναι η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων. Πολλές φορές δεν αντιλαμβάνονται ότι κυκλοφορείτε δίπλα τους, έστω και αν στην πραγματικότητα μπορούν να σας δουν. Αν σας δουν, θα τρέξουν κατευθείαν καταπάνω σας για να σας σκοτώσουν, αδιαφορώντας για το τι παρεμβάλλεται ανάμεσά σας ή για το αν πρέπει να ακολουθήσουν μία τόσο άμεση προσέγγιση. Εντάξει, υπάρχει πάντα η δικαιολογία ότι τα τέρατα δεν είναι νοήμονα, οπότε θα έπρεπε να συμπεριφέρονται και λίγο ηλίθια, αλλά -δεν ξέρω για εσάς- εγώ πάντως προτιμώ αντιπάλους που προκαλούν τις δυνατότητές μου, παρά αληθοφανή αλλά ανούσια στοιχεία gameplay.

ΔΥΣΚΟΛΙΑ - ΑΝΤΟΧΗ

Τα επίπεδα δυσκολίας είναι τα κλασικά τρία, που από ό,τι φαίνεται το μόνο που μεταβάλλουν είναι τα damage που προκαλείτε και δέχεστε στις μάχες. Τον παράγοντα της τεχνητής νοημοσύνης αποκλείεται να τον επηρεάζουν, διότι ούτως ή άλλως το επίπεδό του είναι εξαιρετικά χαμηλό. Συνιστώμενο επίπεδο δυσκολίας για αρχάριους είναι το Normal (όχι το Easy), αφού ακόμη και σε αυτό δύσκολα θα χάσετε (στο Normal δεν έχασα σε καμία μάχη. Μόνο από πτώσεις αναγκαζόμουν να κάνω load). Επίσης, συχνή είναι η παρουσία των health bonuses, οπότε γενικότερα δεν θα δυσκολευτείτε στην περιπλάνησή σας στον κόσμο του Rune.

Παρ' όλα αυτά η αντοχή του τίτλου είναι πολύ καλή. Ο αριθμός των επιπέδων για παιχνίδι του είδους είναι μεγάλος και χορταστικός. Αν κάτι εγγυάται το Rune αυτό είναι ότι δεν πρόκειται να σας αφήσει με τη γλυκόξινη γεύση του τερματισμού στο στόμα πάνω που είχατε αρχίσει να παίρνετε ζεστά το θέμα, κάτι που είναι αναπόφευκτο σε άλλα παιχνίδια (λέγε με Elite Force!). Τα 45 επίπεδά του σίγουρα θα σας δώσουν μια γερή γεύση για το τι εστί Rune!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η μηχανή γραφικών του Rune είναι αυτή του Unreal Tournament. Είναι πολύ σταθερή, σχετικά ελαφριά και με πολύ καλή απεικόνιση. Θα σας αφήσει ικανοποιημένους ως προς το αισθητικό αποτέλεσμα, όσον αφορά κυρίως στη σχεδίαση των περιβαλλόντων χώρων και ως έναν βαθμό και στα particle effects και τα effects των όπλων. Αξιοσημείωτος είναι ο υποδειγματικός χειρισμός της κάμερας (καλά θα κάνουν οι άνθρωποι της Core να πάρουν μαθήματα για όλα τα επερχόμενα TR), όπως επίσης η εκτενής δυνατότητα παραμετροποίησης των στοιχείων του παιχνιδιού μέσω του λεπτομερέστατου Advanced options menu.

Οσο για τον ήχο, θα έπρεπε να αρχίσω να κατεβάζω ένα ένα τα καντήλια της διπλανής εκκλησίας, αλλά θα συγκρατηθώ και θα περιοριστώ στο να σημειώσω ότι το Rune δεν έχει σχεδόν καθόλου μουσική! Αν, δηλαδή, η συνολική ενασχόλησή σας με το παιχνίδι κρατήσει 20-30 ώρες, από αυτές ούτε 30 λεπτά δεν πρόκειται να ακούσετε μουσική! Ολο ambient ήχοι και ηχητικά εφέ, αλλά από μουσική τίποτα. Σε κάποιο κρίσιμο σημείο μπορεί να μπει για μισό λεπτό ένα μουσικό κομμάτι, αλλά κι αυτό μόνο για μία φορά! Αίσχος! Ο αντίκτυπος αυτής της απόφασης των προγραμματιστών μπορεί να φανεί στην επιμέρους βαθμολόγηση...


Lithtech εν δράσει!

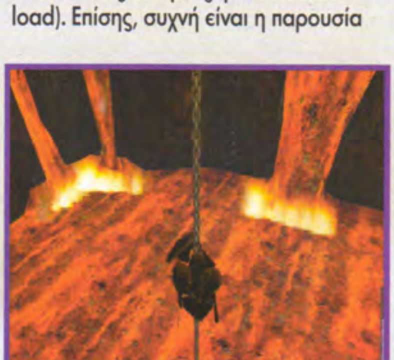


Ενας από τους εχθρούς στο Rune. Αυτά τα φυτά κλείνονται στο καβούκι τους και όταν τους έρθει βγαίνουν και λίγο για να κάνουν μια ξαφνική επίθεση. Κάτι σαν τον Ολυμπιακό στην Ευρώπη δηλαδή...!

ΣΥΜΠΕΡΑΙΝΟΝΤΑΣ

Διαβάζοντας την παρουσίαση είναι βέβαιο ότι θα σχηματίσετε αρνητική άποψη για το παιχνίδι. Κι όμως, το παιχνίδι είναι καλό! Σε καμία περίπτωση κορυφαίο, αλλά διασκεδαστικό, γεγονός που ίσως να επισκιάζει -ως έναν βαθμό- τα ελαττώματά του. Σίγουρα θα περάσετε ευχάριστα τις ώρες που θα του αφιερώσετε. Οφείλω να ομολογήσω ότι, τελικά, το απόλαυσα! Τώρα, το αν θα ξόδευα τα λεφτουδάκια μου για να το αποκτήσω είναι μια άλλη υπόθεση...

PC


Δεν θα ήταν μεγάλη γκαντεμιά τώρα να σπάσει το σχοινί; Μη, όχι Πατρίκο, μην πλησιάζεις! ΜΗ! Αααααα...! (μπλουμ)

ΥΠΕΡ ΚΑΙ ΚΑΤΑ

ΥΠΕΡ:
- Ενδιαφέρουσες μάχες
- Μεγάλη διάρκεια
- Αψογη κάμερα
- Πλούσια σχεδίαση επιπέδων
- Ωραία γραφικά
- Πρωτότυπη multiplayer εμπειρία

ΚΑΤΑ:
- Μέτρια μουσική επένδυση
- Απλοποιημένο σύστημα μαχών
- Χαμηλή νοημοσύνη αντιπάλων
- Ελλιπής ατμοσφαιρικότητα

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	35
GAMEPLAY	75
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	40

74



Ενα διασκεδαστικό παιχνίδι, με αρκετά όμως ελαττώματα.

Championship MANAGER SEASON 00/01

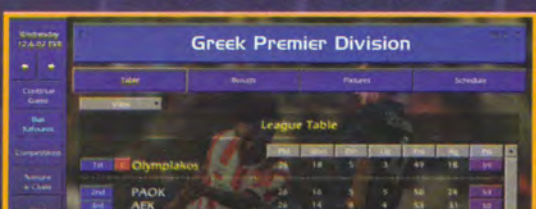
Το Championship Manager είναι ο τίτλος που έφερε στο προσκήνιο μία παραμελημένη κατηγορία games. Από το 1993, οπότε και πρωτοκυκλοφόρησε, και με τις νέες εκδόσεις που έβγαζε κάθε τόσο, άρχισε να αποκτά πολλούς και πιστούς οπαδούς σε ολόκληρο τον κόσμο. Εν έτει 2000, λοιπόν, κυκλοφόρησε η νέα, πολυαναμενόμενη έκδοση, την οποία θα σας παρουσιάσω ευθύς αμέσως.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SPORTS INTERACTIVE, EIDOS INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 32MB RAM, 2MB SVGA

του Ζε Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Η έκδοση του 1992 περιελάμβανε μόνο το αγγλικό πρωτάθλημα, και η database του δεν ήταν ιδιαίτερα μεγάλη. Παρ' όλα αυτά, κατάφερε και απέκτησε φίλους και εκτός Αγγλίας, καθώς ήταν ο πρώτος τίτλος που προσέγγιζε σε τέτοιο βαθμό το ρόλο του προπονητή/διαχειριστή μίας ομάδας. Μάλιστα, δεν είχε δημιουργηθεί σε κάποιο PC αλλά σε έναν Atari ST. Μετά την -απρόσμενη ίσως- επιτυχία του δεν άργησαν να κάνουν την εμφάνισή τους και νέες εκδόσεις, οι οποίες ήταν ουσιαστικά ίδιες με την πρώτη, αλλά με updated στατιστικά. Το 1995 κυκλοφόρησε μία νέα έκδοση που περιελάμβανε το ιταλικό πρωτάθλημα. Το γεγονός αυτό αύξησε ακόμα περισσότερο το ενδιαφέρον του κόσμου. Η πρώτη υπέρβαση έγινε με το Championship Manager 2, και ειδικότερα με τις δύο μετέπειτα εκδόσεις του (96/97 και 97/98). Με την τελευταία, τα διαθέσιμα πρωταθλήματα έγιναν εννιά, ενώ ήταν δυνατό το παιχνίδι σε τρία πρωταθλήματα παράλληλα! Εν συνεχεία κατέφτασε το Championship Manager 3 με τα δεκαέξι πρωταθλήματά του. Πέρα από τα πρωταθλήματα, κάθε νέα έκδοση ενσωμάτωνε και νέα στοιχεία που έδιναν το "κάτι παραπάνω", και έτσι δεν υπήρχε η αίσθηση της επανάληψης. Μετά τη σύντομη αυτή ιστορική διαδρομή ας περάσουμε να δούμε αναλυτικά τη νέα έκδοση.



Η τελική βαθμολογία του επόμενου ελληνικού πρωταθλήματος (ελπίζω να είναι προφητική).

ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ ΚΑΙ ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Αρχικά, το interface του παιχνιδιού έχει μείνει ίδιο και απαράλλακτο με αυτό της προηγούμενης έκδοσης (99/00). Προσωπικά, δεν βρίσκω και κανέναν λόγο για να αλλάξει αυτό. Το πρώτο πράγμα που αξίζει να επισημάνω είναι η προσθήκη δώδεκα νέων πρωταθλημάτων, τα οποία, σε συνδυασμό με τα δεκατέσσερα εναπομείναντα, μας κάνουν είκοσι έξι ολόκληρα πρωταθλήματα! Και δεν σας είπα και το καλύτερο: Μεταξύ αυτών συμπεριλαμβάνεται επιτέλους και το ελληνικό, και μάλιστα όχι μόνο αυτό της πρώτης (νυν Εθνικής) αλλά και της δεύτερης (νυν Πρώτης) κατηγορίας! Συνολικά, το παιχνίδι διαθέτει τα πρωταθλήματα των παρακάτω χωρών: Αγγλίας, Αργεντινής, Αυστραλίας, Βελγίου, Βραζιλίας, Β. Ιρλανδίας, Γαλλίας, Γερμανίας, Δανίας, Ελλάδας, Ελβετίας, Η.Π.Α (MLS), Ιαπωνίας, Ιρλανδίας (ΕΙΡΕ), Ισπανίας, Ιταλίας, Κροατίας, Νορβηγίας, Ολλανδίας, Ουαλίας, Πολωνίας, Πορτογαλίας, Ρωσίας, Σκωτίας, Σουηδίας, Τουρκίας, Φινλανδίας. Ουφ, κουράστηκα να τα γράφω! Νομίζω πως κανένα άλλο παιχνίδι δεν μπορεί να συγκριθεί με το συγκεκριμένο ως προς τον αριθμό πρωταθλημάτων. Το πόσα από αυτά μπορείτε να παίξετε ταυτόχρονα, εξαρτάται από τη δύναμη του PC σας. Φυσικά, τα νέα αυτά πρωταθλήματα δεν είναι η μόνη προσθήκη. Η νέα database περιλαμβάνει 50.000 παίκτες και προσωπικό, και πραγματικά σας δίνει τη δυνατότητα να έχετε τον κόσμο του ποδοσφαίρου στο πιάτο σας ή, για την ακρίβεια, στο δίσκο σας! Το σύστημα των μεταγραφών έχει αλλάξει, τα



Ο Javier Saviola είναι και πάλι ο καλύτερος -ίσως- παίκτης του παιχνιδιού. Σε δυο-τρία χρόνια θα μιλάει όλος ο κόσμος γι' αυτόν.

ΜΜΕ (Μη Μας Ενοχλείτε ή Μέσα Μαζικού Ελέγχου, όπως προτιμάτε) παίζουν πλέον ενεργό ρόλο, υπάρχει ενσωματωμένος data editor, ενώ, αν θέλετε, μπορείτε να παίξετε και με τυχαίους παίκτες (δηλαδή όχι με τους αληθινούς). Επιπλέον, για πρώτη φορά μπορείτε να εκφράσετε τα παράπονά σας για κάποιο διαιτητή! Αν μάλιστα υπάρξουν παράπονα και από άλλες ομάδες για τον ίδιο διαιτητή, μην εκπλαγείτε αν τον δείτε να απαλλάσσεται των καθηκόντων του! Σπάνιο μεν, αλλά συμβαίνει. Η match engine έχει βελτιωθεί ελαφρώς, και ο σχολιασμός έχει εμπλουτιστεί με νέες "ατάκες". Δυστυχώς και πάλι δεν υπάρχει ήχος στο σχολιασμό, κάτι που έχω να δω από το Championship Manager 2. Φυσικά, δίπλα σε αυτά έρχονται και κάποιες άλλες μικροπροσθήκες όπως οι νέες υψηλής ποιότητας φωτογραφίες παικτών και γηπέδων, τα ανανεωμένα στατιστικά των παικτών και οι νέες εντολές ανάπτυξης της ομάδας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οπως συνέβαινε και με τους προκατόχους του, όλοι οι χρήστες του CM πάσχουν από την ίδια ανίατη ασθένεια, η οποία ονομάζεται....

Ο ΕΘΙΣΜΟΣ ΣΤΟ ΕΠΑΚΡΟ

Δεν γνωρίζω ποια θα ήταν τα συμπεράσματα κοινωνιολόγων ή ψυχολόγων αν κάποτε αποφάσιζαν να ασχοληθούν με τον εθισμό που προκαλεί το Championship Manager στους παίκτες του. Αυτό που ξέρω είναι πως βρίσκει απόλυτη εφαρμογή σε αυτό η γνωστή διαφημιστική ατάκα "αν τ' αγγίξεις, δεν ξεκολλάς". Προσοχή, μην κάνετε το ίδιο λάθος με εμένα και ξεκινήσετε κάποιο παιχνίδι αργά το βράδυ, λέγοντας "ας παίξω καμιά ωρίτσα πριν κοιμηθώ". Είμαι βέβαιος πως οι περισσότεροι από εσάς δεν θα τηρήσετε το λόγο που δώσατε στον εαυτό σας, και η "ωρίτσα" θα γίνει σίγουρα κάποιες ώρες - μέχρις ότου οι πρώτες ακτίνες του ηλιακού φωτός κάνουν την εμφάνισή τους και έντρομοι ανακαλύψετε πως δεν έχετε κοιμηθεί και είναι ώρα να πάτε για δουλειά! Οπότε παίρνετε μαζί σας το CD του παιχνιδιού, βάζετε και το save στο CD-RW και αναχωρείτε. Τώρα πλέον παίζετε στη δουλειά! Χ(Κ)ρατςςςςςςςς (ήχος φρεσκοπλυμένου μαστιγίου). Οχι, Βαγγέλη, δεν παίζω, το review φτιάχνω. Ναι, ναι, μετά δεν θα ξαναφέρω το CD μαζί μου! Ορκίζομαι στη σωματική ακεραιότητα του Τουλιά! Λένε πως ο σοφός άνθρωπος μαθαίνει από τα λάθη του. Φαίνεται πως στην προκειμένη περίπτωση δεν αποδείχτηκα και τόσο σοφός, καθώς κατά έναν περίεργο τρόπο μού αρέσει να επαναλαμβάνω το συγκεκριμένο λάθος! Πιστεύω πως πολλοί θα συμφωνήσετε μαζί μου.

Το παράδοξο είναι πως το παιχνίδι δεν διαθέτει καθόλου γραφικά, παρά μόνο κάποιες εντυπωσιακές Background εικόνες. Ο δε ήχος του περιορίζεται σε κάποια "γηπεδικά" εφέ, τα οποία μπορείτε να ακούσετε μόνο αν παίζετε το παιχνίδι σε χαμηλή ταχύτητα. Οπότε μάλλον θα ακούσετε τους εν λόγω ήχους πιο σπάνια ή και καθόλου. Είναι λοιπόν πραγματικά απορίας άξιον πώς ένα παιχνίδι χωρίς ουσιαστικά γραφικά και ήχο δημιουργεί αυτό το είδος της "εξάρτησης". Και δεν μιλάμε για φαινόμενο που παρατηρείται μόνο σε άτομα νεαρής ηλικίας, αλλά και σε μεγαλύτερους, οικογενειάρχες ανθρώπους (έτσι δεν είναι, Χρήστο;). Ηδη μέσα από το forum του παιχνιδιού στο site της SI Games (www.sigames.com) αναφέρονται περιστατικά του είδους "να παίζει ο πατέρας και του παιδιού να μη δίνει", κατά παράφραση της γνωστής λαϊκής παροιμίας. Το μόνο που έχω να συστήσω είναι υπομονή και κατανόηση από τις γυναίκες των εθισμένων παικτών και τους φίλους αυτών, μια και μπορεί να τους χάσουν για κάποιο χρονικό διάστημα!

Η ΕΝΕΡΓΟΣ ΑΝΑΜΕΙΞΗ ΤΩΝ MEDIA

Ενα νέο στοιχείο, που αυξάνει ακόμη περισσότερο το ρεαλισμό του παιχνιδιού, είναι η ενεργός ανάμειξη των ΜΜΕ στα τεκταινόμενά του. Ετσι, λοιπόν, πολλές φορές ο Τύπος θα επαινεί ή θα κριτικάρει κάποιους παίκτες για την απόδοσή τους ή θα κάνει λόγο για μεταγραφικές φήμες. Εσείς με τη σειρά σας πρέπει να απαντάτε στα δημοσιεύματα αυτά, συνήθως συμφωνώντας, διαφωνώντας ή χρησιμοποιώντας την πάγια τακτική των πολιτικών, "ουδέν σχόλιον". Προσοχή όμως, γιατί οι απαντήσεις που θα δώσετε μπορεί να επηρεάσουν τις σχέσεις σας, είτε

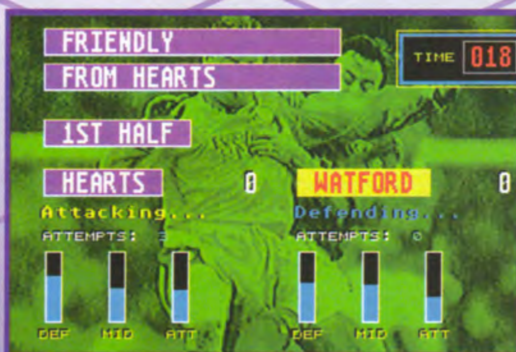


Μετά το πέρας κάθε αγωνιστικής μπορείτε να δείτε την "ομάδα της εβδομάδας".



Μία μεγαλειώδης νίκη στο Champions League. (Αφού δεν τα καταφέραμε στην πραγματική διοργάνωση, ας παρηγορηθούμε με αυτό, κ. Γιάννη.)

ΤΟ CHAMPIONSHIP MANAGER ΤΟΤΕ ΚΑΙ ΤΩΡΑ



Ετσι ήταν το παιχνίδι όταν πρωτοεμφανίστηκε, το 1992, με το ένα πρωτάθλημα...



...και έτσι είναι τώρα με τα είκοσι έξι πρωταθλήματα.



Εδώ βλέπετε τις βαθμολογίες των διαιτητών και τον τρόπο που διαιτητεύουν.



Η αυτοκρατορία συνεχίζεται!



Η Εθνική Ελλάδας το 2002. Χωρίς κυρ-Βασίλη στον πάγκο της. Μακάρι!



Επαινος για άλλον έναν "δικό" μας παίκτη που πήγε στο εξωτερικό και πρόκοψε. Αν έμενε εδώ...

θετικά είτε αρνητικά, με τον πρόεδρο αλλά και τους οπαδούς της ομάδας σας. Καλό θα είναι να τους έχετε και τους δύο στο πλευρό σας, καθώς αυτό είναι θετικό για το κλίμα στην ομάδα. Ακόμη, αν υπερασπιστείτε έναν παίκτη σας που δεν πραγματοποιεί καλές εμφανίσεις, τότε το πιο πιθανό είναι να τον πιάσει το φιλότιμο και να μεταμορφωθεί. Οπως καταλαβαίνετε, πρέπει να δώσετε ιδιαίτερη προσοχή στον παράγοντα αυτό.

MATCH ENGINE - AI

Οπως προείπα, η Match Engine είναι βελτιωμένη, όπως και ο δείκτης του AI (Artificial Intelligence). Το μόνο κακό είναι πως έχει μειωθεί το επίπεδο δυσκολίας. Χαρακτηριστικά να σας πω πως ο ξάδερφός μου ο Νίκος, ο οποίος είχε μέχρι πρότινος τον τίτλο του "μαιτρ των απολύσεων", κατάφερε να πάρει πρωτάθλημα! Και επιπλέον στο παιχνίδι που παίζουμε μαζί, βρίσκεται ακριβώς πίσω από εμένα, στη δεύτερη θέση. Αυτό όμως που παρατήρησα είναι πως, αν θέλετε να παραμείνετε στην κορυφή, δεν μπορείτε να βασιστείτε σε μία τακτική και ένα σύστημα. Ο υπολογιστής μετά από κάποιο διάστημα θα προσαρμόσει τις τακτικές και τα συστήματά του στο δικό σας, και έτσι δεν θα μπορέσετε να συνεχίσετε το επιτυχημένο σερί που έχετε δημιουργήσει. Οπότε καλό θα είναι κάθε τόσο να αλλάζετε συστήματα και να βλέπετε και τι σύστημα χρησιμοποιεί ο αντίπαλός σας. Ισως χρειαστεί κατά τη διάρκεια ενός αγώνα να αλλάξετε το σύστημά σας. Οπότε θα είναι χρήσιμο να έχετε παίκτες που να καλύπτουν όλες τις θέσεις και να τους χρησιμοποιείτε αναλόγως με τις απαιτήσεις του αγώνα.

ΠΑΙΚΤΕΣ & ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ

Οπως και στα προηγούμενα CM, θα πρέπει να δώσετε προσοχή στους παίκτες που θα απαρτίζουν την ομάδα σας, καθώς και στο προσωπικό που θα σας πλαισιώσει. Αν νομίζετε πως το υπάρχον έμψυχο υλικό δεν καλύπτει τις ανάγκες σας, μπορείτε να προχωρήσετε σε μεταγραφές παικτών, καθώς και σε πρόσληψη προσωπικού. Οι μεταγραφές εξαρτώνται από το budget σας, το οποίο με τη σειρά του εξαρτάται από τις ικανότητες του προέδρου σας στα οικονομικά, καθώς και από τις επιτυχίες σας. Επιπλέον, όσο περισσότερες επιτυχίες έχετε τόσο πιο πολλοί καλοί και γνωστοί παίκτες θα ενδιαφέρονται να ενταχθούν στην ομάδα σας. Για την εύρεση των παικτών, μπορείτε να ορίσετε πολλές παραμέτρους, από την ηλικία και την εθνικότητα μέχρι τις επιμέρους ικανότητές τους. Καλό θα είναι να έχετε παίκτες γρήγορους και με καλή τεχνική, στοιχεία δηλαδή που απαιτούνται στο σύγχρονο ποδόσφαιρο.

Ανάλογη προσοχή πρέπει να δείξετε και στην επιλογή του προσωπικού σας, καθώς αυτό θα είναι υπεύθυνο για τη σωστή προπόνηση και εκγύμναση των παικτών. Επίσης, καλό θα είναι ο Assistant manager σας να αρέσκεται σε ένα στυλ παιχνιδιού ανάλογο με το δικό σας. Στο προσωπικό εκτός από τους γυμναστές συγκαταλέγονται ακόμη οι ανιχνευτές (scouts) και οι φυσιοθεραπευτές. Οι scouts είναι αυτοί που θα αναλάβουν να βρουν τους παίκτες που ζητάτε και να σας απαλλάξουν από το πολύωρο ψάξιμο. Ομως κάπου αμφιβάλλω για την αποτελεσματικότητά τους - η "δουλειά" τους πάντως είναι καλύτερη από την αντίστοιχη της προηγούμενης έκδοσης. Αφού λοιπόν τελειώσετε με τις προαναφερόμενες διαδικασίες, είστε έτοιμοι να αρχίσετε το χτίσιμο της... ομαδάρας σας.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΠΡΟΠΟΝΗΣΗΣ

Οπως πάντα, μεγίστης σημασίας. Μέσα από αυτήν οι παίκτες βελτιώνουν τις ικανότητές του και οι νέοι παίκτες μετατρέπονται σε αστέρια. Και εδώ μπορούμε να φτιάξουμε τα δικά μας προγράμματα, στα οποία δίνουμε έμφαση στους επιμέρους τομείς που επιθυμούμε. Οι τομείς αυτοί είναι ο ίδιοι με αυτούς της προηγούμενης έκδοσης, δηλαδή fitness



Ετοιμος να εκφράσω τα παράπονά μου στην ομοσπονδία για κάποιον διαιτητή.



Ορίζοντας τις παραμέτρους για τον παίκτη που θέλουμε να βρούμε.



Επιλέγοντας ποια από τα 26 διαθέσιμα πρωταθλήματα θα παίξουμε.

(φυσική κατάσταση), tactics (τακτικές), shooting (σουτ), goalkeeping (ικανότητα τερματοφύλακα) και skill (επιμέρους ικανότητες). Ανάλογα με τις θέσεις που αγωνίζονται οι παίκτες θα πρέπει να δώσετε έμφαση στους πιο κατάλληλους από αυτούς. Το ποιοι θα είναι αυτοί δεν θα σας τους πω τώρα, αλλά σας εγγυώμαι πως πολύ σύντομα θα σας αποκαλύψω όσα "τεχνικά" θέματα πρέπει να γνωρίζετε. Προσέξτε μόνο την κατανομή των εργασιών στους γυμναστές σας. Καθένας από αυτούς εξειδικεύεται σε έναν συγκεκριμένο τομέα (π.χ. φυσική κατάσταση, τεχνική κ.λπ.) και καλό θα είναι να μην τους φορτώνετε με όλες τις εργασίες, γιατί στο τέλος δεν θα μπορέσουν να ανταπεξέλθουν.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ - ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Αφού τελειώσετε με τις προπονήσεις, ήρθε η ώρα να καταστρώσετε την τακτική και τη στρατηγική σας (εδώ δικαιολογείται και ο χαρακτηρισμός του παιχνιδιού ως Simulation - Strategy). Το παιχνίδι σάς δίνει κάποια προκαθορισμένα συστήματα (4-4-2, 3-5-2, 4-3-3 κ.λπ.), αλλά μπορείτε να φτιάξετε χωρίς περιορισμούς το δικό σας. Ακόμη και "διπλό ρόμβο με παίκτες στο κέντρο" (γέλια!). Αφού ορίσετε τις default θέσεις των παικτών στο γήπεδο, έχετε και άλλα πράγματα να κάνετε, και πιο συγκεκριμένα να δώσετε οδηγίες σε ορισμένους από αυτούς: να προωθούνται, να μαρκάρουν κάποιον συγκεκριμένο παίκτη, να πασάρουν με έναν συγκεκριμένο τρόπο προς μία συγκεκριμένη κατεύθυνση κ.λπ. Ακόμη, αν θέλετε, μπορείτε να ορίσετε έναν παίκτη ως οργανωτή (playmaker). Αυτό σημαίνει πως αυτός θα είναι ο ιθύνων νους της ομάδας σας. Επίσης, έχει προστεθεί η δυνατότητα για μακρινές σέντρες (crossing). Οπότε, αν κάποιος παίκτης σας έχει υψηλή βαθμολογία σε αυτόν τον τομέα, και ειδικά αν αυτή συνδυάζεται με μεγάλη ικανότητα στις πάσες (passing), μην το πολυσκεφθείτε για να του δώσετε τη σχετική εντολή. Γενικά, να ξέρετε πως το σύστημα και η τακτική που θα ακολουθήσετε και οι ικανότητες των παικτών βρίσκονται σε άμεση συνάρτηση μεταξύ τους.

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ

Ας περάσουμε να δούμε και το δικό μας πρωτάθλημα, το οποίο περιλαμβάνεται στο παιχνίδι για πρώτη φορά. Οπως προείπα, υπάρχουν οι δύο πρώτες κατηγορίες των εθνικών μας πρωταθλημάτων με όλες τις ομάδες της εφετινής περιόδου. Σε αντίθεση με το FIFA 2001 (παρουσιάζεται και αυτό στο παρόν τεύχος) όλα τα ονόματα και τα χρώματα των ομάδων ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Οι πληροφορίες και τα στατιστικά για όλους τους παίκτες είναι πολύ καλά, και -πλην ελαχίστων εξαιρέσεων- ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα. Η δυναμικότητα των ομάδων μας είναι και αυτή αντιπροσωπευτική της πραγματικότητας, αλλά δεν λείπουν και οι εκπλήξεις. Μήπως όμως και στο εφετινό πρωτάθλημα δεν έχουμε τέτοιες (δείτε για παράδειγμα τη μέχρι τώρα πορεία της Scoda Ξάνθης). Επίσης, υπάρχουν όλοι οι Ελληνες διαιτητές, οι οποίοι βαθμολογούνται με βάση την απόδοσή τους. Γενικά, η δουλειά που έγινε στο πρωτάθλημά μας είναι πολύ καλή και αντάξια των άλλων πρωταθλημάτων που συμπεριλαμβάνονται. Χαρακτηριστικά, να αναφέρω πως σταδιακά οι ομάδες μειώνονται, σύμφωνα με το πραγματικό σχέδιο της ΕΠΑΕ για την αναδιάρθρωση των πρωταθλημάτων. Επίσης, ένα άλλο στοιχείο -αν και άσχετο με το πρωτάθλημά μας- που φανερώνει την προσοχή στη λεπτομέρεια είναι η μελλοντική μείωση των ξένων (μη κοινοτικών) παικτών στο ισπανικό πρωτάθλημα, σύμφωνα με το πρόγραμμα της ισπανικής λίγκας. Μίλησε κανείς για ρεαλισμό και προσοχή στη λεπτομέρεια; Α, να μην ξεχάσω να αναφέρω πως υπάρχει η δυνατότητα να βλέπετε τα χρηματικά ποσά και τους λογαριασμούς σας και σε δραχμές! Για να ξέρετε τι εισπράττετε και τι χαλάτε.



Βλέποντας το μέσο όρο απόδοσης των παικτών της ομάδας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το πιο εθιστικό παιχνίδι που είδα ποτέ, έγινε ακόμη εθιστικότερο. Με την προσθήκη μάλιστα του ελληνικού πρωταθλήματος και της δυνατότητας που μας δίνεται να οδηγήσουμε την αγαπημένη μας ομάδα στη δόξα, το ενδιαφέρον αυξάνεται κατακόρυφα. Θα ήθελα να επεκταθώ και σε άλλα σημεία, αλλά ο περιορισμένος χώρος δεν μου το επιτρέπει. Επιφυλάσσομαι όμως για περισσότερα στον οδηγό στρατηγικής που θα ακολουθήσει στο άμεσο μέλλον. Αν νομίζετε πως έχετε ανακαλύψει κάτι καλό (συστήματα, προγράμματα προπόνησης, παίκτες κ.λπ.), μπορείτε να μου τα στείλετε ελεύθερα και, αν είναι όντως καλά, να συμπεριληφθούν στον οδηγό.

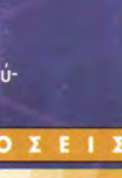
Πιστεύω πως το συγκεκριμένο παιχνίδι κερδίζει επάξια μία θέση στο Hall of Fame του "PC Master". Πλήρες και ολοκληρωμένο από κάθε άποψη, αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή κάθε ποδοσφαιρόφιλου gamer που σέβεται τον εαυτό του. PC

Ο ΕΝΣΩΜΑΤΩΜΕΝΟΣ EDITOR

Οπως πιθανότατα θα έχετε ήδη διαβάσει, το παιχνίδι διαθέτει και ενσωματωμένο editor ο οποίος σας επιτρέπει να τροποποιήσετε την database. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να έχετε πάντοτε ενημερωμένο το παιχνίδι με τις πιο πρόσφατες μεταγραφές, ενώ μπορείτε να το... κλέψετε και λίγο! Προσωπικά όμως προτιμώ τον editor του Tri Wasano (υπάρχει στο συνοδευτικό CD-ROM), τον οποίο θεωρώ πιο εύχρηστο και πιο προσιτό. Πάντως, όποιον και αν χρησιμοποιήσετε, η τροποποίηση των δεδομένων δεν είναι δύσκολη υπόθεση.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	98
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	98
ΑΝΤΟΧΗ	99
ΕΘΙΣΜΟΣ	100

96



Σίγουρα ο κορυφαίος τίτλος του είδους.

AIRFIX DOGFIGHTER

Η Paradox Entertainment είναι μία αρκετά γνωστή εταιρεία, η οποία έχει διανείμει ή δημιουργήσει πληθώρα τίτλων. Αυτή τη φορά κυκλοφορεί στην παγκόσμια αγορά παιχνιδιών έναν τίτλο τής EON Digital Entertainment, το Airfix Dogfighter.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
PARADOX ENTERTAINMENT/EON DIGITAL ENTERTAINMENT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
PII 266, 64MB RAM, Windows 9x/2000, Direct3D ή 3dfx Glide 2x συμβατή κάρτα γραφικών 100% DirectX 7.x ή μεγαλύτερο, συμβατή κάρτα ήχου, 300MB ελεύθερα στο δίσκο



Όσοι από εμάς έχουμε αγαπήσει τα αεροσκάφη ή και τα άρματα μάχης, τα αυτοκίνητα, τις μοτοσυκλέτες, τα τρένα και τα πλοία, έχουμε διαθέσει αρκετά χρήματα και πολύ χρόνο στην κατασκευή πλαστικών μοντέλων. Ειδικά οι λάτρεις των αεροπλάνων έχουν ξοδέψει πολλά λεφτά σε χρώματα, κόλλες, πινέλα, κοπίδια, τσιμπίδες και... νευρολόγους για την κατασκευή μοντέλων. Οταν ήμουν πιτσιρικάς (σ.σ.: Γέρασες, Μανώλη, και μυαλό δεν έβαλες) όλο το χαρτζιλίκι μου πήγαινε εκεί. Οταν ολοκλήρωνα τα μοντέλα, τα χάζευα με καμάρι για ώρες και φαντα-ζόμουν αερομαχίες. Η συλλογή μου αποτελούνταν κυρίως από σύγχρονα μαχητικά της ελληνικής πολεμικής αεροπορίας, τα οποία καταστράφηκαν λίγα χρόνια αργότερα από το δήθεν απρόσεκτο ξεσκόνισμα της αμείλικτης... μαμάς. Ενα από αυτά τα μοντέλα ήταν της Airfix, ένα Mirage 2000 με ελληνικές χαλκομανίες. Εκτός όμως από αυτό το χόμπι, σε ακόμη μικρότερη ηλικία, κυρίως οι αρσενικού φύλου αναγνώστες είχαμε μετατρέψει τα δωμάτιά μας σε ανηλεή πεδία μαχών. Ειδικά όταν οι γονείς έφευγαν και γνωρίζαμε ότι θα αργήσουν, μαζευόμαστε παρέα και γινόταν το έλα να δεις από μάχες με στρατιωτάκια, οι οποίες μερικές φορές είχαν καταστρεπτικές συνέπειες σε ορισμένα αντικείμενα του σπιτιού.

Ισως αναρωτηθείτε τι στο καλό με έπιασε και ανασκαλεύω παλιές, καλές μέρες των παιδικών μας χρόνων, ειδικά μέσα από τις σελίδες του "PC Master", όπου μόνο η αναμόχλευση των παλιών κομπιουτερίστικων ημερών γίνεται αποδεκτή. Ο λόγος είναι απλός: Η Paradox Entertainment και η EON Digital Entertainment δημιούργησαν το Airfix Dogfighter, έναν τίτλο ο οποίος έχει σχέση με τα παιχνίδια που παίζαμε μικροί, προτού ασχοληθούμε με τους υπολογιστές. Το Airfix Dogfighter κάνει πραγματικότητα το όνειρο αρκετών πιτσιρικάδων: τα παιχνίδια να πολεμούν μόνα τους μέσα στο σπίτι, προκαλώντας πραγματικές ζημιές, πάντα υπό τη δική μας καθοδήγηση. Ετσι, ο τίτλος, virtually πάντα, μας δίνει τη δυνατότητα να πετάξουμε με πλαστικά μοντέλα αεροπλάνων μέσα στο σπίτι και να τα κάνουμε ολίγον τι... μπάχαλο. Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή.



Επιχείρηση βομβαρδισμού στον κήπο.



Χαμηλές πτήσεις.



Το κεντρικό μενού επιλογών.


Πτήση ανάμεσα στο μπιλιάρδο και το τζάκι!

ΤΙ ΕΣΤΙ AIRFIX DOGFIGHTER;

Καταρχήν, να ξεκαθαρίσουμε ότι σε καμία περίπτωση δεν έχουμε να κάνουμε με ένα flight simulator. Το μόνο κοινό με τα flight sims είναι ότι αντί να χειριζόμαστε κάποιον άνθρωπο ή κάποιο όχημα, χειριζόμαστε ένα αεροπλάνο. Ο τίτλος δεν είναι τίποτε άλλο από ένα τρίτου προσώπου action ή shooter game. Συνεπώς, μην περιμένετε να δείτε αεροπορικές τακτικές, μοντέλα πτήσης και περίπλοκους χειρισμούς ή θέατρα επιχειρήσεων σε διάφορες χώρες του κόσμου. Το Airfix Dogfighter διαθέτει όλα εκείνα τα στοιχεία που βρίσκουμε σε ένα action game, όπως χρήσιμα αντικείμενα κατά την πορεία κάποιας αποστολής και, φυσικά, καταιγιστική και άφθονη δράση μέσα από μάχες μέχρι τελικής πτώσεως.

Το γεγονός και μόνο ότι όλα τα ανωτέρω δεν λαμβάνουν χώρα σε κόσμους μακρινούς και εξωπραγματικούς και ότι δεν χειριζόμαστε τύπους που είναι σαν... δίφυλλες ντουλάπες, καθιστά τον συγκεκριμένο τίτλο ιδιαίτερα πρωτότυπο. Για να δούμε, όμως, κατά πόσο υλοποιείται σωστά αυτή η εξαιρετική ιδέα...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ισως κάποιοι από εσάς να σκέφτεστε ότι τα γραφικά του Airfix Dogfighter θα απαιτούν αρκετά μεγάλη υπολογιστική ισχύ λόγω του ότι το παιχνίδι εξελίσσεται μέσα σε σπίτι γεμάτο έπιπλα και φορτωμένο με πολλά τρισδιάστατα μοντέλα. Εδώ ακριβώς έκαναν τη μεγάλη έκπληξη οι προγραμματιστές, αφού το παιχνίδι δεν ζητάει κάποιο μηχάνημα "τέρας". Τα γραφικά σε γενικές γραμμές είναι αρκετά όμορφα και όλα τα μοντέλα χαρακτηρίζονται από μεγάλη λεπτομέρεια. Οταν αναφέρομαι στα μοντέλα δεν εννοώ απαραίτητα τα αεροπλάνα, αλλά και το ευρύτερο περιβάλλον, το οποίο είναι πλήρως τρισδιάστατο.

Τα αεροπλάνα, τα άρματα μάχης, τα τζιπ, τα πλοία, τα υποβρύχια, τα bunkers, οι στρατιωτικές βάσεις, είναι όλα σχεδιασμένα με εξαίρετη λεπτομέρεια, κάτι που δεν παρατηρείται ούτε σε πολυδιαφημισμένους τίτλους flight simulation. Τα αεροπλάνα, βεβαίως, είναι λίγο πιο προσεγμένα σε σύγκριση με τις επίγειες μονάδες, μια και είναι οι βασικοί "πρωταγωνιστές".

Ο περιβάλλων χώρος είναι το ατού του τίτλου. Το σπίτι, εξαιρετικό σε σχεδίαση και λεπτομέρεια, αποδίδεται με τον καλύτερο τρόπο στις οθόνες μας, με ταπετσαρίες στους τοίχους, αντικείμενα που μπορούν να σπάσουν, καλό φωτισμό, έπιπλα κάθε είδους - μέχρι και μπιλιάρδο έχει στο σαλόνι. Να μην αναφέρουμε τον κήπο, το υπόγειο και τη σοφίτα, η οποία είναι γεμάτη με παλιά έπιπλα και κουτιά και σου δημιουργεί την αίσθηση ότι εκεί έχει σταματήσει ο χρόνος.



Τα εφέ δεν είναι άσχημα, τουναντίον όταν η μάχη ανάβει, και ειδικά αν έχουμε σβήσει το φως (ναι, μπορεί να γίνει και αυτό, μάλιστα είναι απαραίτητο σε κάποιες περιπτώσεις), το δωμάτιο φωτίζεται από τις εκρήξεις και τις ριπές των πυροβόλων.

Εκείνο που δεν εντυπωσιάζει, χωρίς ωστόσο να αρνητικό, είναι ο ήχος. Φυσικά, δεν υπάρχουν συνομιλίες μεταξύ των πιλότων και άλλα τέτοια, αφού τις περισσότερες αποστολές τις αναλαμβάνετε μόνοι σας. Τα ηχητικά εφέ αφορούν κυρίως στους πυροβολισμούς (κάθε οπλικό σύστημα έχει διαφορετικό ήχο), στις μηχανές των αεροπλάνων, αν και αυτές έχουν το ίδιο εφέ για όλα τα αε-


Λίγο πριν από την απογείωση.

ροσκάφη, και φυσικά στις εκρήξεις από την εκτόξευση των βομβών και ρουκετών. Βέβαια, αν τα επιστρατεύσετε όλα αυτά ταυτόχρονα σε μία μάχη, όπου υπάρχει ένας σεβαστός αριθμός αεροπλάνων και χερσαίων δυνάμεων, μάλλον ηχορύπανση θα βγει από τα ηχεία σας.

Το οπτικοακουστικό τεστ που πέρασε το Airfix Dogfighter είναι σίγουρα θετικό, καθώς καταφέρνει και δημιουργεί μία πολύ καλή ατμόσφαιρα για δράση σε έναν εξαιρετικά σχεδιασμέ-



Λίγο πριν από...



...το μεγάλο μπαμ!

νο χώρο, "ντύνοντάς" τον με τα απαραίτητα ηχητικά εφέ. Το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε έναν Celeron 466 με 64MB RAM, Voodoo Banshee 16MB SGRAM, σε ανάλυση 1.024x768 και με όλες τις παραμέτρους ρυθμισμένες στο μέγιστο δυνατό σημείο. Δεν αντιμετωπίστηκαν παρά μόνο ελάχιστα προβλήματα σε κοψίματα frames, τα οποία θεωρούνται αμελητέα.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σας υπενθυμίζω ότι το παιχνίδι είναι action προοπτικής τρίτου προσώπου, όπως ο νέος τίτλος Pacific Warriors, με τη διαφορά ότι οι μάχες δεν γίνονται στον αχανή Ειρηνικό Ωκεανό.

Τα επιμέρους μενού επιλογών δεν είναι πολλά και, φυσικά, μην περιμένετε επιλογή "Training". Ρίχνεστε κατευθείαν στη μάχη, είτε το θέλετε είτε όχι. Εξάλλου, δεν θα έχετε να αντιμετωπίσετε διαφορετικά μοντέλα πτήσης και, φυσικά, δεν θα χρειαστείτε παρά ελάχιστα πλήκτρα για να χειριστείτε τα μικροσκοπικά αεροπλάνα σας, όπως ακριβώς αρμόζει σε ένα action game.

Πέραν βέβαια από τη συναρπαστική πλοκή κατά τη διάρκεια της campaign σε single game, το παιχνίδι συμπληρώνεται κατά 50% από το multiplayer mode. Μπορεί να σπαταλήσετε ώρες παίζοντας με την campaign (δεν είναι ό,τι πιο εύκολο να την ολοκληρώσετε), αλλά κάποια στιγμή θα τελειώσει και δεν περιλαμβάνονται single missions ή quick action ώστε να περάσετε την ώρα σας. Σε αυτό το σημείο έρχεται το multiplayer gaming, στο οποίο έχει δοθεί ιδιαίτερο βάρος. Μάλιστα, δύο παράμετροι του Airfix Dogfighter έχουν αφιερωθεί σε αυτό, οι επιλογές "House Editor" και "Paint Room". Με την πρώτη μπορείτε να διαμορφώσετε το σπίτι και τα δωμάτιά του σύμφωνα με τις επιθυμίες σας, ώστε να το χρησιμοποιήσετε ως πεδίο μαχών στο Διαδίκτυο. Το interface είναι όμορφα σχεδιασμένο. Θυμίζει προγράμματα επεξεργασίας εικόνας για ερασιτέχνες ή ακόμα και για παιδιά, γεγονός όμως που δεν θεωρείται αρνητικό, αφού δεν πρόκειται να σχεδιάσουμε έναν επαγγελματικό χώρο σε κάποιο CAD πρόγραμμα. Μπορείτε, λοιπόν, να τοποθετήσετε έπιπλα, αντικείμενα, ακόμη και τους πίνακες όπου πιστεύετε ότι σας εξυπηρετεί. Ετσι, άφοβα, μπορείτε να βάλετε έναν καναπέ στην κουζίνα και ένα κρεβάτι στο... μπάνιο, αν χωράει.

Με την επιλογή "Paint Room" διαμορφώνετε την εμφάνιση των αεροσκαφών που προτίθεστε να χρησιμοποιήσετε στις on-line μάχες. Κοινώς έχετε τη δυνατότητα να δώσετε στα αεροπλάνα το δικό σας στυλ. Το interface είναι παρόμοιο με αυτό της προηγούμενης επιλογής, μάλιστα, τα έτοιμα διακριτικά που τοποθετούνται στα φτερά και στην άτρακτο μπορείτε να τα τροποποιήσετε.

Οπως αντιλαμβάνεστε, η μισή δύναμη του Airfix Dogfighter βασίζεται στο on-line gaming, όπου μπορείτε να κάνετε μάχες free for all (όλοι εναντίον όλων) ή να πετάτε κατά ομάδες εναντίον άλλων παικτών και να προσπαθεί ο καθένας να αιχμαλωτίσει τη σημαία του άλλου. Μέσα από το επίσημο site του παιχνιδιού (www.dogfighter.net) δεν μπόρεσα να βρω κάποιον κοινό server όπου συναντιούνται οι χρήστες και κανονίζουν deathmatches μεταξύ τους. Υπάρχει όμως ένα fan site (http://clubs.yahoo.com/clubs/dogfightreadyroom) μέσα από το οποίο θα καταφέρετε να





Μερικές φορές είναι δύσκολος ο εντοπισμός των εχθρικών αεροπλάνων.



Πάνω από το αεροδρόμιο στο... δωμάτιό μας.



Το άρμα είχε κρυφτεί, αλλά δεν γλίτωσε.



Μάχες στη σοφίτα.

κάνετε τη δουλειά σας μια χαρά.

Οσον αφορά στην campaign, τα πράγματα είναι απλά. Μπορείτε να επιλέξετε να ταχθείτε είτε με τις δυνάμεις του άξονα είτε με τις συμμαχικές. Αν επιλέξετε τις δυνάμεις του άξονα, θα είστε υπό τις διαταγές των Γερμανών, ενώ αντίθετα με τις δυνάμεις των Συμμάχων οι Βρετανοί θα είναι εκείνοι οι οποίοι θα σας δίνουν τις εντολές. Ο στόχος είναι απλός: να καταλάβετε το σπίτι, το οποίο αποτελείται από δύο ορόφους. Το ισόγειο αποτελεί περιοχή των Γερμανών, ενώ ο επάνω όροφος βρίσκεται υπό την κατοχή των Συμμάχων. Για να επιτύχετε το στόχο σας πρέπει να εκπληρώσετε δέκα αποστολές, είτε με τους μεν είτε με τους δε.



Στενές επαφές.



Αερομαχία με δύο ιταλικά Fiat G50.

Οι αποστολές και η πλοκή τους είναι ιδιαιτέρως ενδιαφέρουσες. Θα αναλάβετε να ανακαλύψετε κατασκόπους, να βομβαρδίσετε βάσεις, να ανακαλύψετε σχέδια αεροσκαφών για να τα βάλετε σε εφαρμογή, να κλέψετε τεχνολογίες, να βυθίσετε υποβρύχια σε μπανιέρες (κουφό, αλλά αληθινό), ενώ στην πορεία κερδίζετε μετάλλια, ανακαλύπτετε όπλα, παίρνετε καινούρια αεροπλάνα κ.λπ. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνει προοδευτικά και κάπου στη μέση το όλο σκηνικό γίνεται ιδιαίτερα δύσκολο. Θα έχετε στη διάθεσή σας διάφορα είδη όπλων, όπως βόμβες, ρουκέτες και TNT. Το ωραίο σε αυτήν την υπόθεση είναι ότι τα όπλα που θα βρίσκετε έχουν τη μορφή χρωμάτων για μοντέλα ή κόλλας ειδικής για πλαστικά μοντέλα. Πάντως, είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικά. Εχετε υπόψη σας ότι τα πυρομαχικά κάθε είδους δεν είναι άπειρα, όπως επίσης τα καύσιμα. Στην πορεία κάθε αποστολής, όμως, θα μπορέσετε να εξοπλιστείτε με όλα τα απαραίτητα, σπάζοντας με το πολυβόλο σας διάφορα αντικείμενα όπως, βάζα, πορσελάνες, μπιμπελό, πορτατίφ, τηλεοράσεις κ.λπ. Ορισμένα άλλα όπλα, τα οποία δεν χρειάζεται να καταστρέψετε κάτι για να τα βρείτε, έχουν μία ειδική ένδειξη στο ραντάρ που βρίσκεται στο δεξί κάτω άκρο της οθόνης. Σίγουρα κάποιοι θα ανησυχείτε για το αν θα "στουκάρετε" στους τοίχους. Επειδή το αεροπλάνο σας είναι -υποτίθεται- πλαστικό, είναι ιδιαίτερα ανθεκτικό, ωστόσο καλό θα είναι να αποφεύγετε τους τοίχους και τα ταβάνια, καθώς και τα διάφορα έπιπλα, για-



τί θα αφαιρείται κάθε φορά λίγη από την ενέργειά σας. Βέβαια, αν πέσετε πάνω σε έναν τοίχο με μεγάλη ταχύτητα, τότε θα καταστραφείτε αμέσως.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Airfix Dogfighter αποτελεί ένα action game με αρκετά πρωτότυπο θέμα. Τα γραφικά του είναι ικανοποιητικά και τα ηχητικά εφέ αρκετά ποιοτικά. Η campaign του είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα, αλλά δεν διαρκεί πολύ. Η μεγάλη δύναμή του είναι το multiplayer gaming, αλλά αν λάβουμε υπόψη τις τηλεφωνικές γραμμές στην Ελλάδα, αυτό μάλλον ως μειονέκτημα μπορεί να ληφθεί όσον αφορά στην αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Οι λάτρεις του είδους νομίζω πως αξίζει να του ρίξουν μια ματιά.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	78
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	70

79



Ενα αρκετά πρωτότυπο 3rd person 3D shooter.

ROME

CAESAR'S WILL

Τα adventures που συνδυάζουν ιστορικά-εκπαιδευτικά στοιχεία, με καθαρά αντβεντουρίστικη δράση, μέσα σε ένα κόσμο μυστηρίου, πάθους και ίντριγκας είναι από τα πιο αγαπημένα μου. Ετσι περίμενα το Rome: Caesar's Will με πολλή αγωνία. Τελικά, το παιχνίδι με άφησε με ανάμεικτα συναισθήματα, αφού ένιωσα ότι, ενώ μου πρόσφεραν να πιω νέκταρ, τελικά, μόλις ήπια την πρώτη γουλιά μού το πήραν πίσω.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MONTPARNASSE MULTIMEDIA
(http://www.aleajacttaest.com/us/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 4MB 3D accelerator κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 370MB στο σκληρό.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Πριν από καιρό είχα παίξει ως ένα σημείο τη γαλλική έκδοση του παιχνιδιού με τη βοήθεια ενός φίλου μου που γνωρίζει τη γλώσσα και μου είχε αφήσει πολύ καλές εντυπώσεις. Για την ακρίβεια, με είχε ξετρελάνει, ίσως επειδή έβλεπα το φίλο μου να παίζει σαν τρελός (ήταν το πρώτο του παιχνίδι σε υπολογιστές). Εγώ ήμουν περισσότερο παρατηρητής - καθοδηγητής του. Οταν όμως ήρθε στα χέρια μου η αγγλική έκδοση του παιχνιδιού, διαπίστωσα ότι υπήρχαν στο χειρισμό και το gameplay μερικά προβλήματα που με ενόχλησαν αρκετά.

Το Rome: Caesar's Will μπορεί να συγκριθεί κάλλιστα με τις αντίστοιχες προσπάθειες αρχικά της Cryo και τώρα της Index, που κυκλοφόρησαν μία σειρά εκπαιδευτικών adventures μυστηρίου. Μόνο που εδώ όλα είναι πολύ πιο καθαρά. Το παιχνίδι είναι ένα καθαρόαιμο adventure, που δίνει ταυτόχρονα στο χρήστη τη δυνατότητα να γνωρίσει όλο το ιστορικό - πολιτικό - κοινωνικό status που επικρατούσε στην πρωτεύουσα της ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Ο συνδυασμός που έχουν κατορθώσει είναι ο καλύτερος που έχω δει μέχρι τώρα σε παιχνίδι του είδους. Ας περάσουμε όμως στην αναλυτική παρουσίασή του.

ΣΕΝΑΡΙΟ

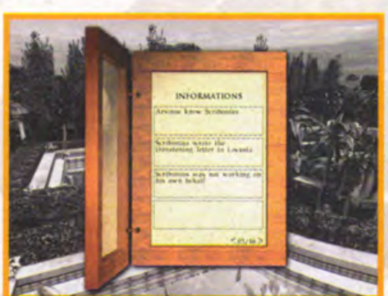
Βρισκόμαστε σε μία από τις πιο κρίσιμες φάσεις της ρωμαϊκής αυτοκρατορίας, λίγο μετά τη δολοφονία του Καίσαρα. Η διαμάχη ανάμεσα στους υποστηρικτές του Καίσαρα και τους υπερασπιστές της δημοκρατικής νομιμότητας και διακυβέρνησης έχει ξεσπάσει. Τμήματα στρατού κατευθύνονται προς τη Ρώμη, ενώ γύρω από το πτώμα του Καίσαρα πολλοί ισχυρίζονται ότι ξέρουν ή κατέχουν τις τελευταίες οδηγίες του, προσπαθώντας έτσι να ικανοποιήσουν τις προσωπικές φιλοδοξίες τους. Ο Ιούλιος Καίσαρας, σύμφωνα με τους ιστορικούς, είχε γράψει τρεις διαθήκες. Με τις δύο πρώτες άφηνε τη θέση του στο νόμιμο γιο του Πομπήιο και τον υιοθετημένο Βρούτο. Ομως, στις 13 του Σεμπτέβρη του 45 π.Χ. έγραψε και μία τρίτη διαθήκη στην έπαυλή του στο Labicum, γύρω από την οποία εξελίχθηκε μεγάλο μέρος της πολιτικής ίντριγκας που ακολούθησε τα μετέπειτα χρόνια.

Σε αυτήν την ιστορική περίοδο εξελίσσεται και η ιστορία του παιχνιδιού μας. Στην πλούσια συνοικία της Ρώμης Palatinus συμβαίνει ένα "παράξενο" γεγονός. Ο ευγενής και τραπεζίτης Titanius, πίνοντας ένα ποτό που του προσφέρει η πανέμορφη γυναίκα του Auerlia, πέφτει στο έδαφος νεκρός. Διαπιστώνεται ότι το ποτό περιείχε δηλητήριο και, φυσικά, αμέσως συλλαμβάνεται η Auerlia ως υπεύθυνη για το θάνατό του και οδηγείται στη φυλακή Marmentine.

Η Auerlia ισχυρίζεται ότι είναι αθώα και ότι αυτό που του έδωσε ήταν ένα ερωτικό φίλτρο για να μείνει κοντά της, καθώς είχε μάθει ότι ο άντρας της ερωτοτροπούσε και με άλλες γυναίκες.



Μιλώντας με την υπηρέτρια της Κλεοπάτρας. Τι να γυρεύει εδώ, άραγε;



Το πινάκιο με τις σημαντικές πληροφορίες που καταγράφονται από τις διάφορες συζητήσεις σου.



Προσπαθώντας να περάσεις στο νησί απέναντι.



Ο χάρτης του παιχνιδιού.

Ισχυρίζεται ότι ο άντρας της πρέπει να σκοτώθηκε στα πλαίσια κάποιας πολιτικής συνωμοσίας, οι αρχές όμως πιστεύουν ότι τον σκότωσε η ίδια ζητώντας 'εκδίκηση' για τις απιστίες του.

Υποδύεσαι τον Hercules Prasinus, Ρωμαίο δεκανέα του αυτοκρατορικού στρατού, που γυρνά εσπευσμένα στη Ρώμη με σκοπό να γλιτώσει από το θάνατο τη γυναίκα που έχει αγαπήσει όσο καμία άλλη, την Auerlia, πιστεύοντας ότι έτσι θα ξανακερδίσει τον έρωτά της.

Εχεις δέκα μέρες καιρό για να αποδείξεις την αθωότητα της Auerlia, αν φυσικά είναι αθώα. Θα μπλέξεις σε μία μοναδική ίντριγκα μυστηρίου, πάθους και πολιτικών φιλοδοξιών, ενώ στην προσπάθειά σου να μάθεις τι ακριβώς έχει συμβεί, θα έρθεις σε επαφή με μία σειρά ιστορικών προσώπων της εποχής. Ετσι, θα συναντήσεις την Calpurnia (χήρα του Καίσαρα), την Κλεοπάτρα (βασίλισσα της Αιγύπτου και ερωμένη του Καίσαρα και του Αντώνιου), τη Servilia (μητέρα του Βρούτου και ερωμένη του Καίσαρα), τη Fulvia (γυναίκα του Αντώνιου), την Ternetia (πρώην σύζυγο του Κικέρωνα και νυν σύζυγο του πάμπλουτου ιστορικού Sallust), την Clodia Pulcher (αριστοκράτισσα της εποχής), τη High Priestess (πρωθιέρεια και πιο σεβάσμια γυναίκα στην αρχαία Ρώμη), την Octavian (ανιψιά του Καίσαρα), τον Μάρκο Αντώνιο (πρώην δεξί χέρι του Καίσαρα και "εκδικητή" των δολοφόνων του), τον Κικέρωνα (πασίγνωστο συγκλητικό και υπερασπιστή της δημοκρατίας, μεγαλύτερο πολέμιο του Αντώνιου), τον Βρούτο (υιοθετημένο γιο του Καίσαρα), τον Spurina (έναν από τους 16 μάντεις της αρχαίας Ρώμης την εποχή του Καίσαρα), τον Tiro (έμπιστο δούλο του Κικέρωνα), τον Αρτεμίδωρο (Ελληνα σοφιστή, που ήταν στον κύκλο του Βρούτου), τον Herennius (έναν εκατόνταρχο με πολύ σκοτεινό παρελθόν), τον Philologus (πρώην σκλάβο του Κικέρωνα, τον οποίο ελευθέρωσε αφού του έμαθε ανάγνωση και γραφή) και άλλους.

Για τις ανάγκες του παιχνιδιού δημιουργήθηκε και μία σειρά "φανταστικών" χαρακτήρων, όπως οι Auerelia (η γυναίκα του τραπεζίτη Titanius - κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας μας), Arsinoe (η πανέμορφη υπηρέτρια της Κλεοπάτρας), Pamphylia (η τροφός της Auerelia, η οποία σε καλεί και σου δίνει τα γράμματά της), Locusta (η βοτανολόγος που έδωσε-πούλησε το ερωτικό φίλτρο στην Auerelia), Scribonius (γραμματέας του Titanius), Aurifex (χρυσοχόος), Charon (πορθμέας) και μία σειρά σκλάβων - βοηθών.

Δεν μπορώ να αποκαλύψω περισσότερα στοιχεία γύρω από την υπόθεση του παιχνιδιού, μια και έτσι θα καταστρέψω το πιο ισχυρό σημείο του. Πάντως, το σεναριακό background, η πλοκή και, κυρίως, η εξέλιξη του σεναρίου μού άρεσαν πάρα πολύ.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι είναι προοπτικής τρίτου προσώπου, δηλαδή βλέπεις τον ήρωα να κινείται μέσα στον κόσμο του. Τα γραφικά τρέχουν σε ανάλυση 800x600 (είναι το δεύτερο adventure που κυκλοφορεί τελευταία και υπο-



Η διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσεις για να διαβάσεις το περιεχόμενο της διαθήκης.




Στο λιμάνι.


Μιλώντας στην ταβέρνα.

στηρίζει αυτή την ανάλυση) και οι τοποθεσίες είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένες, με υπέροχους χρωματισμούς. Οι χαρακτήρες, από την άλλη, μου άφησαν αντιφατικά συναισθήματα, κυρίως λόγω του αμφιλεγόμενου animation τους.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξαίρετος. Η background μουσική του είναι απρόσμενα καλή, ενώ υπέροχες είναι και οι ομιλίες των χαρακτήρων. Σημειώνεται ότι υπάρχει η δυνατότητα να βλέπεις ταυτόχρονα σε κείμενο πάνω στην οθόνη τους διαλόγους (επιλογή που πρέπει να ενεργοποιήσεις αμέσως μόλις ξεκινήσεις το παιχνίδι).

Ο χειρισμός του παιχνιδιού βασίζεται σε ένα ιδιόμορφο interface που έχει πολλά πλεονεκτήματα, αλλά και πολλά, σημαντικά κατά τη γνώμη μου, μειονεκτήματα. Η δράση καταλαμβάνει όλη την οθόνη του υπολογιστή και η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με το mouse. Κάνεις κλικ στο σημείο που θέλεις να πας και ο χαρακτήρας πηγαίνει εκεί, αν φυσικά είναι δυνατόν. Μία πολύ ωραία λειτουργία είναι ότι ο χαρακτήρας περιστρέφεται αυτόματα και κοιτά προς την κατεύθυνση που κινείς το mouse. Είναι εντυπωσιακό να το βλέπεις.

Κάνοντας κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse (ή πατώντας το πλήκτρο SpaceBar) εμφανίζεται μία σειρά icons - λειτουργιών. Πάνω αριστερά εμφανίζονται οι επιλογές Menu και Quit. Το Menu σε οδηγεί στην εισαγωγική οθόνη με τα New Game, Load, Save (μπορείς να κάνεις 30 saves), Game Parameters, Help και Quit. Σημειώστε ότι στο Game Parameters πρέπει να τσεκάρεις (μαυρίσεις) την επιλογή SubTiles για να βλέπεις σε κείμενο πάνω στην οθόνη τους διαλόγους. Λίγο πιο κάτω υπάρχει ένα icon - άρπα, το οποίο μετακινώντας πάνω-κάτω ανεβάζεις/μειώνεις την ένταση του ήχου. Στην κάτω αριστερά γωνία υπάρχει το icon με το χάρτη της αρχαίας Ρώμης και τις 16 τοποθεσίες που μπορείς να επισκεφθείς. Η μετακίνησή σου από τοποθεσία σε τοποθεσία γίνεται μέσω του χάρτη αυτού. Δίπλα σε αυτό και προς τα δεξιά υπάρχει το icon που περιέχει όλη την ιστορική/εκπαιδευτική βιβλιοθήκη του παιχνιδιού, όπου μπορείς να διαβάσεις και να δεις στοιχεία για όλα τα ιστορικά, πολιτικά και κοινωνικά στοιχεία της εποχής που διαδραματίζεται το παιχνίδι. Η βιβλιοθήκη αυτή είναι εξαιρετική και κατά την ταπεινή μου γνώμη είναι πολύ πιο λειτουργική από τις αντίστοιχες λειτουργίες - βιβλιοθήκες των παιχνιδιών που κυκλοφόρησε η Cryo. Στην κάτω δεξιά γωνία θα βρεις τρία icons. Το πιο αριστερό (και προς το κέντρο) ανοίγει ένα πινάκιο που καταγράφει όλες τις σημαντικές πληροφορίες που συγκεντρώνεις μέσω των διάφορων συζητήσεων που κάνεις. Είναι εξαιρετικά χρήσιμο, αφού είναι αυτό που σου ανοίγει τους νέους δρόμους μέσα στο παιχνίδι. Στα δεξιά του υπάρχει ένα ηλιακό ρολόι, το οποίο δείχνει πόσος χρόνος σού απομένει ακόμη. Το πιο δεξιά icon δείχνει πόσα χρήματα έχεις στο παιχνίδι - ξεκινάς με 228.000 sesterces (το επίσημο νόμισμα της ρωμαϊκής αυτοκρατορίας). Τέλος, στη δεξιά άκρη της οθόνης υπάρχει μία στήλη που στο κάτω μέρος της έχει δύο επιλογές, τις Inventory και Letters. Εδώ αποθηκεύονται τα διάφορα αντικείμενα και γράμματα που βρίσκεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Κάνοντας κλικ με το αριστερό πλήκτρο του mouse σε ένα από τα αντικείμενα ή τα γράμματα που κουβαλάς, εμφανίζονται μια σειρά επιλογών (See, Give, Show και Use). Οποιες από αυτές είναι "πιο μαύρες" μπορούν να εκτελεστούν.

Μετακινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη, όπου συναντήσει κάποιο αντικείμενο που μπορείς να πάρεις, τότε αλλάζει σε ένα icon - χέρι (ο κέρσορας αυτός όμως εμφανίζεται και όταν μπορεί να γίνει κάποια άλλη δράση στο σημείο αυτό). Κάνοντας κλικ όταν εμφανιστεί αυτό το icon, θα πάρεις το συγκεκριμένο αντικείμενο, αν το παιχνίδι το επιτρέπει.

Επικοινωνείς με τους άλλους χαρακτήρες κάνοντας κλικ πάνω τους. Τότε θα εμφανιστούν τρία icons - μάσκες που αντιπροσωπεύουν διαφορετικές διαθέσεις σου για κάθε χαρακτήρα με τον οποίο συνομιλείς. Σε αυτό το σημείο βρίσκονται δύο από τις πιο σημαντικές αντιρρήσεις μου στο παιχνίδι. Η πρώτη αφορά στο ότι δεν μπορείς να κάνεις bypass τους διαλόγους. Αυτό το σημείο έπειτα από λίγο γίνεται πολύ εκνευριστικό. Θα έπρεπε να υπάρχει κάποια επιλο-




Από τους κήπους του Καίσαρα. Εδώ είναι το τρίτο κατά σειρά μέρος που πρέπει να έρθεις.

γή, με τη χρήση της οποίας θα μπορούσες είτε να τους προσπερνάς είτε να τους κόβεις, μόλις κρίνεις ότι έχεις διαβάσει το κείμενο, έτσι ώστε να μην είσαι υποχρεωμένος να περιμένεις να τελειώσουν για να προχωρήσεις παρακάτω. Η δεύτερη, που είναι και η πιο ουσιαστική, είναι ότι διαφωνώ με το συγκεκριμένο σύστημα ομιλιών. Ειλικρινά δεν καταλαβαίνω γιατί επέλεξαν ένα σύστημα "συναισθημάτων" αντί συγκεκριμένων φράσεων. Το πρόβλημα με τα icon-μάσκες είναι ότι δεν ξέρεις τι ερώτηση θα κάνεις επιλέγοντας κάποια από αυτές. Ετσι, πρέπει να κάνεις πάντοτε save πριν από κάθε συζήτηση, γεγονός που το βρίσκω το λιγότερο ανόητο και εκνευριστικό.

Ενα τρίτο σημείο στο οποίο συνάντησα πρόβλημα και το οποίο χρεώνω στο χειρισμό είναι ότι πολλές φορές, όταν κινείσαι σε έναν χώρο, δεν βλέπεις ολόκληρο το συγκεκριμένο χώρο αλλά μόνο ένα μέρος του. Ετσι, δεν είναι πάντοτε σαφές πού μπορείς να πας. Για να γίνω πιο κατανοητός, μπαίνεις σε ένα δωμάτιο και μερικές φορές βλέπεις μόνο το μισό, χωρίς να διακρίνεις κανέναν χαρακτήρα μέσα σε αυτό. Πρέπει να πας προς την άκρη του για να διαπιστώσεις ότι υπάρχει και άλλος χώρος και ένας χαρακτήρας που σε ενδιαφέρει. Παρόμοιο πρόβλημα συναντάς και όταν αλλάζεις γενικές οθόνες, όπου πάλι δεν είναι σαφές αν μπορείς να βγεις από την άκρη μίας οθόνης ή όχι. Κάθε φορά πρέπει να δοκιμάζεις για να δεις αν θα συμβεί κάτι και να ανακαλύψεις έτσι κάποια καινούρια τοποθεσία εκεί όπου δεν βλέπεις τίποτα. Κρίμα, γιατί αυτά τα τρία - τέσσερα προβλήματα μειώνουν πολύ την αξία του παιχνιδιού. Αν δεν υπήρχαν αυτά θα του έβαζα 93-95%.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή. Αποδίδει εξαιρετικά το περιβάλλον της εποχής και σε "βάζει" σταδιακά μέσα από ένα μονοπάτι κλιμακούμενης έντασης, στο επίκεντρο του μυστηρίου και της ίντριγκας του παιχνιδιού.

Η δράση του σε γενικές γραμμές είναι αρκετά ικανοποιητική, αλλά παρουσιάζει σημαντικά προβλήματα. Εχεις 10 ημέρες καιρό να μαζέψεις τα στοιχεία που απαιτούνται για να αποδείξεις την ενδεχόμενη αθωότητα της αγαπημένης σου Auerelia. Ο χρόνος περνά, είτε συζητώντας με τους άλλους χαρακτήρες είτε πηγαίνοντας από τη μία τοποθεσία στην άλλη. Οταν έρθει η ώρα να κατονομάσεις τους όποιους ενόχους στο Forum, εκτός από τα κατάλληλα αντικείμενα που πρέπει να έχεις μαζέψει, θα πρέπει να είσαι έτοιμος να απαντήσεις σε μια σειρά κρίσιμων ερωτήσεων τις οποίες θα σου υποβάλουν. Το μεγαλύτερο πρόβλημα στη δράση, κατά τη γνώμη μου, έγκειται στο γεγονός ότι δεν είναι πάντοτε σαφές σε ποια τοποθεσία πρέπει να πας ύστερα από κάποια δράση και γιατί και, δεδομένου ότι σε κάθε μετακίνηση περνάει σημαντικός χρόνος, η κατάσταση αυτή μπορεί να εξελιχθεί σε σημαντικό πονοκέφαλο. Και εδώ η μόνη λύση είναι να κάνεις συχνά SAVE και αφού βρεις τι πρέπει να κάνεις, να κάνεις LOAD, να συνεχίζεις με τη σωστή δράση, να ξανακάνεις SAVE κ.λπ.



Αγοράζοντας την εσάρπα από τη χρυσοχόο.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι λογικοί, μερικοί δε είναι εξαιρετικά ενδιαφέροντες και αποτελούν από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Ειλικρινά δεν περίμενα να βρω τόσο καλούς και έξυπνους γρίφους σε ένα τέτοιο adventure.

Συνοψίζοντας, αν το παιχνίδι δεν είχε τα προαναφερθέντα προβλήματα (μικρά ή μεγάλα, ανάλογα με το πώς τα κρίνει κανείς), τότε το Rome: Caesar's Will θα ήταν χωρίς καμία αμφιβολία ένα εξαιρετικό adventure. Τα προβλήματα αυτά μου "έκοψαν" σημαντικό μέρος από την προσωπική μου διάθεση και ευχαρίστηση που νιώθω παίζοντας κάποιο παιχνίδι, το οποίο κατά τ' άλλα μου αρέσει πολύ. Οι φίλοι των adventure games, πάντως, πρέπει να το δουν διότι διαθέτει πολύ σημαντικό σενάριο και πλοκή, ενδιαφέρουσες σεναριακές ανατροπές και σε αρκετές περιπτώσεις σάς υποχρεώνει να ακονίσετε το μυαλό σας.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, κάνε κλικ στην Pamphylia που βαδίζει πάνω κάτω στο κεντρικό χωλ του σπιτιού του Titanius και επίλεξε το icon-μάσκα AFFECTIONATE. Οταν τελειώσουν οι διάλογοι, ξανακάνε κλικ σε αυτήν και επίλεξε το icon-μάσκα COLD. Επανάλαβε τη διαδικασία επιλέγοντας αυτή τη φορά το icon-μάσκα UNPLEASANT. Κάνοντας τώρα κλικ στο icon με το πινάκιο που καταγράφει τα κρίσιμα συμπεράσματα από τις συζητήσεις σου, θα δεις τις πρώτες σημειώσεις σου. Προχώρησε στο κάτω μέρος του κεντρικού χωλ και μπες στο μεσαίο από τα τρία δωμάτια που βλέπεις. Μίλησε στον γραμματέα του Titanius και επίλεξε το DISTRUTFUL. Τώρα πήγαινε κοντά στο ανοικτό γραφείο και στη νέα οθόνη (κοντινό πλάνο) κάνε κλικ το icon-χέρι στο "χαρτί" που βλέπεις επάνω στο γραφείο. Από το LETTERS κάνε κλικ στο Will και επίλεξε το SEE. Είναι κενό (;). Βγες από το δωμάτιο και πήγαινε στο πιο κάτω από τα τρία δωμάτια όπως κοιτάς. Προχώρησε στο εσωτερικό ώστε να αλλάξει το γενικό πλάνο και πρόσεξε το κερί που καίει. Κάνε κλικ στο Will και επίλεξε το USE. Τώρα ο κέρσορας πήρε τη μορφή της "κενής" διαθήκης. Κάνε κλικ την "κενή" διαθήκη πάνω από το κερί! Τώρα ξαναπηγαίνοντας τον κέρσορα στη διαθήκη θα δεις ότι "λέγεται" Titanius Will. Επίλεξε το SEE και δες το περιεχόμενό της. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	80

85



Το Rome: Caesar's Will είναι ένα adventure που είχε όλα τα στοιχεία να γίνει ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους, αλλά τελικά δεν κατορθώνει να ολοκληρώσει το φιλόδοξο στόχο του. Παρ' όλα αυτά οι φίλοι του είδους αξίζει να το δείτε, μια και συνδυάζει ένα πλούσιο ιστορικό background με μία μοναδική ιστορία μυστηρίου και ίντριγκας.



MASTER OF OLYMPUS

"Σσστ!" ο Αλμπέρτο σήκωσε το χέρι του σαν τον παπά που καλεί το εκκλησίασμα να καθίσει. "Ο μεσαίωνας αρχίζει στις τέσσερις", είπε.
Με μία πομπώδη εισαγωγή από τον "Κόσμο της Σοφίας" του Γιοστέιν Γκάαρντερ σκέφτηκα να ξεκινήσω το review του Zeus: Master of Olympus, ενός παιχνιδιού που θα σημάνει την αρχή μιας καινούριας εποχής για τα progressive strategies. Η Impression Games ξέρει σίγουρα να εντυπωσιάζει, κάτι που μαρτυρά άλλωστε και το όνομά της.

της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SIERRA ON LINE/IMPRESSION
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266MHz, 64MB RAM, 8MB κάρτα γραφικών, Windows 95/98/ME/2000, 410MB στο σκληρό δίσκο, 100MB swap file, 4x CD-ROM, DirectX compatible sound card, DirectX 7.0 ή υψηλότερο

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Εάν γνωρίζετε το Pharaoh ή αν έχετε παίξει ποτέ το Caesar 3, τότε είστε ήδη εξοικειωμένοι με το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιών. Για τους υπόλοιπους, να διευκρινίσουμε ότι τα progressive strategy games δεν έχουν καμιά σχέση με τα κλασικά παιχνίδια στρατηγικής όπως το Starcraft ή το Age of Empires. Οι μάχες που δίνει ο παίκτης σε παιχνίδια όπως το Zeus είναι σχεδόν ανύπαρκτες. Θα μπορούσε να συγκριθεί αυτό το είδος παιχνιδιών με τα mind/puzzle games, αφού απαιτούν μεγάλη εξυπνάδα και αρκετή υπομονή. Εδώ δεν μετράει τόσο η ταχύτητα όπως στα κοινά RTS. Τα πάντα στηρίζονται στο σωστό προγραμματισμό, καθώς έστω και μια μη μελετημένη κίνηση μπορεί να φέρει την καταστροφή!

ΜΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΓΗ

Το Zeus: Master of Olympus διατηρεί την παράδοση όλων των παιχνιδιών της Impression Games, συνδυάζοντας στοιχεία τόσο από κλασικά progressive strategies του είδους (όπως το SimCity) όσο και από πιο πρόσφατα παιχνίδια, όπως το Settlers 3. Κρατώντας το παιχνίδι απλό και εισάγοντας νέα στοιχεία οι designers του Zeus βελτιώνουν τη σειρά των city-building παιχνιδιών και ενσωματώνουν καινούρια χαρακτηριστικά στο είδος των progressive strategies. Η επιτυχημένη συνταγή του Zeus έχει να κάνει με τη λογική του παιχνιδιού, η οποία όμως λειτούργησε πολύ αρνητικά στο Caesar 3. Στο Zeus τα πράγματα είναι απλά και οι αποστολές που έχετε να ολοκληρώσετε πιο σύντομες αλλά και απλούστερες. Αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά πως το παιχνίδι δεν έχει μεγάλη δυσκολία. Αντίθετα, το Zeus απευθύνεται τόσο στους beginners όσο και στους advanced παίκτες, οι οποίοι θα χάσουν πολλές φορές τον ύπνο τους για χάρη του παιχνιδιού. Το να φτιάξει κάποιος μία επιτυχημένη πόλη είναι εύκολο, το να φτιάξει όμως την τέλεια πόλη είναι αρκετά δύσκολο.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΜΗΔΕΝ...

Τα campaigns που σας προσφέρει το παιχνίδι είναι εφτά, καθένα από τα οποία περιέχει πέντε με οκτώ missions. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνει σταδιακά καθώς προχωρείτε στις επόμενες αποστολές, γι' αυτό μην επαναπαύεστε. Μπορείτε, βέβαια, να επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας σε κάθε mission και να κάνετε τα πράγματα πιο εύκολα για εσάς.



Ξεκινάτε στις εύφορες κοιλάδες της ελληνικής γης και στόχος σας είναι να δημιουργήσετε ακμάζουσες πόλεις, να αναπτύξετε το εμπόριο και να δημιουργήσετε την οικονομική και κοινωνική υποδομή για την ακμή του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού. Προσοχή, όμως! Οι θεοί του Ολύμπου θα σας εμποδίσουν και θα καταδυναστεύσουν τη χώρα σας εάν δουν πως οι ενέργειές σας είναι αντίθετες με τα συμφέροντά τους.

Η ΑΡΧΗ ΜΙΑΣ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑΣ

Στην αρχή θα χτίσετε καλύβες (huts) πάντα με πρόσβαση στον κεντρικό δρόμο. Για να καλύψετε τις ανάγκες των κατοίκων σε τροφή θα εκμεταλλευτείτε κάθε ευκαιρία που σας δίνει το παιχνίδι. Θα χτίσετε fisheries κοντά στη θάλασσα, φάρμες, θα φυτέψετε ελιές και θα καλλιεργήσετε αμπέλια. Η τροφή ποτέ δεν είναι αρκετή, γι' αυτό πριν να χτίσετε πολλά σπίτια, θα είναι φρονιμότερο να εκμεταλλευτείτε τους οικισμούς που έχετε ήδη χτίσει και να τους εξελίξετε. Για να γίνει η διανομή της τροφής στα σπίτια της περιοχής, πρέπει να χτίσετε μία αγορά (Agora). Κάθε common agora που θα χτίσετε μπορεί να χωρέσει τρεις πωλητές (vendors). Στην αγορά μπορείτε να πουλήσετε food, arms, fleece, olive oil και wine. Από εκεί οι έμποροι (peddlers) θα προμηθεύσουν τα σπίτια που βρίσκονται κοντά στην αγορά με τα βασικά αγαθά που χρειάζεται κάθε νοικοκυριό. Για να κρατήσετε ένα καλό επίπεδο υγιεινής, θα χτίσετε infirmaries και watchposts όπου χρειάζεται. Θα προσέξετε να έχουν τα σπίτια σας πρόσβαση σε νερό και στη συνέχεια θα φροντίσετε για το κοινωνικό επίπεδο του πληθυσμού της πόλης. Θα χτίσετε theatres, colleges και podiums, ενώ θα ενδιαφερθείτε και για τον αθλητισμό, χτίζοντας stadiums και gymnasiums. Σιγά σιγά η πόλη σας θα εξελίσσεται κι εσείς θα είστε ο ηγέτης μίας ευτυχισμένης πόλης.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι μού τράβηξε αρχικά το ενδιαφέρον λόγω των γραφικών του. Είχα δει screenshots από τα μοντέλα των θεών της ελληνικής μυθολογίας και αποκόμισα τις καλύτερες των εντυπώσεων. Η Sierra μάς έχει συνηθίσει σε υψηλά επίπεδα γραφικών και δεν μπορούσαμε παρά να περιμένουμε κάτι ανάλογο και στο Zeus. Οπως θα δείτε και από τις φωτογραφίες του άρθρου, όλοι οι χαρακτήρες έχουν δημιουργηθεί σε περιβάλλον 3D Studio Max 3. Τα animations έχουν γίνει με μεράκι και έχει δοθεί μεγάλο βάρος στις λεπτομέρειες. Παρατηρήστε τους εργάτες στα olive presses και στα infirmaries και θα δείτε τι ακριβώς εννοώ! Θα μπορούσα να βλέπω τον oil peddler να γλιστράει και να πέφτει στο λάδι για πολλή ώρα!

Οσο για τον ήχο, η αφήγηση των αποστολών θα σας κάνει μεγάλη εντύπωση. Ακόμα κι εκεί έχει δοθεί μεγάλη σημασία από τους developers του παιχνιδιού. Οι αποκρίσεις των χαρακτήρων είναι πολύ διασκεδαστικές και δίνουν χιουμοριστικό χαρακτήρα στο παιχνίδι. Αντίθετα, το soundtrack που το συνοδεύει δεν έχει τίποτα το ιδιαίτερο και μάλλον απογοητεύει σε σχέση με άλλα παιχνίδια της εταιρείας, όπως το Pharaoh που συνοδευόταν από εξαίσιες αιγυπτιακές μελωδίες. Αλλά δε βαριέσαι... Μήπως επρόκειτο να αγοράσετε ένα παιχνίδι για να ακούσετε το soundtrack;

CHEATS ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΑΡΑΞΕΝΑ...

Το Zeus ξεκινά με εύκολες αποστολές, ενώ η δυσκολία τους αυξάνει καθώς ανεβαίνετε levels. Αν τα βρείτε σκούρα, μη διστάσετε να ενεργοποιήσετε τα cheats. Για να ανοίξετε το cheat box πατήστε Alt+Ctrl+C και πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς:

Delian Treasury: Προσθέστε 1.000 δραχμές στο λογαριασμό σας.

Ambrosia: Περνάτε στο επόμενο level. Μπορεί να χρειαστεί να περιμένετε λίγα λεπτά.

Bowvine and Arrow: Τα towers θα ρίχνουν αγελάδες αντί για βέλη!

Cheese Puff: Μη μας ρωτήσετε γιατί, αλλά οι εργάτες στο dairy θα πάρουν τη μορφή... τυριών!

Fireballs from Heaven: Ρίξτε μπάλες φωτιάς σε κάθε εχθρό που θα τολμήσει να σας επιτεθεί!

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Στα παιχνίδια στρατηγικής και ειδικότερα στα progressive strategies τα έχουμε δει πλέον όλα: Τους Ρωμαίους και την ένδοξη αυτοκρατορία τους στα Caesars, τους αρχαίους Αιγυπτίους και τις πυραμίδες στο Pharaoh, τους Αζτέκους στο Theocracy και σε μία γερή επανάληψη τους Ρωμαίους, τους Αιγυπτίους και τους Ασιάτες στα Settlers. Κατά καιρούς έχουμε δει την ελληνική φυλή, καθώς και τις περισσότερες φυλές της αρχαιότητας σε δημοφιλή RTS, όπως το Age of Empires. Και βέβαια δεν έχουμε παράπονο. Βλέπουμε σχεδόν



Εάν οι κάτοικοι είναι ικανοποιημένοι από την πόλη που ζουν, στον πίνακα Aesthetics θα δείτε άλλο ένα κτίσμα: το Happiness Monument!

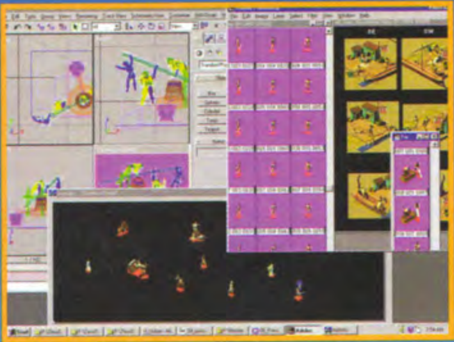


Ο Κύκλωπας θα πλησιάζει όλο και πιο κοντά στην πόλη μέχρι να βρεθεί ένας ήρωας να τον σταματήσει.

ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ZEUS







κάθε χρόνο τις ελληνικές ομάδες στα FIFA (έστω και με τα ονόματα Peraious και Leoforos!).

Περιμέναμε με ανυπομονησία να δούμε το Zeus, ιδιαίτερα λόγω της θεματολογίας του. Παρ' όλα αυτά το σενάριο του παιχνιδιού, που διαδραματίζεται στην αρχαία Ελλάδα, δεν φαίνεται να διαφοροποιεί το παιχνίδι από το Caesar και το Pharaoh. Οι μόνες διαφορές που παρουσιάζονται είναι τα προϊόντα που παράγονται και τα αγαθά που καταναλώνει κάθε νοικοκυριό. Οσο για τα υπόλοιπα, η ιστορία επαναλαμβάνεται. Θα χτίσετε σπίτια, θα παράγετε προϊόντα, θα αναπτύξετε την πόλη σας, τόσο σε οικονομικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο, και πάει λέγοντας. Τι διαφορετικό έχει, τελικά, το Zeus από τα άλλα παιχνίδια της κατηγορίας του;

Καθώς θα προχωρείτε στο παιχνίδι θα παρατηρείτε ουσιαστικές διαφορές, που κάνουν το Zeus να ξεχωρίζει από τους προκατόχους του. Ξεκινώντας την πρώτη αποστολή σε ένα campaign (adventure, όπως το έχουν ονομάσει οι σχεδιαστές), θα χτίσετε μια μικρή πόλη στον κενό χάρτη που σας δίνει το παιχνίδι. Στην επόμενη αποστολή, αφού δηλαδή επιτύχετε το σκοπό σας στο πρώτο mission, συνεχίζετε στον ίδιο χάρτη με την πόλη που είχατε χτίσει στο προηγούμενο επίπεδο. Προχωρείτε τελειώνοντας τις αποστολές και μένετε ουσιαστικά στον ίδιο χάρτη μέχρι να ξεκινήσετε τον αποικισμό σε άλλες γειτονικές περιοχές. Εκεί ξεκινάτε πλέον φτιάχνοντας μία καινούρια πόλη από την αρχή.

Οι θεοί του Ολύμπου παίζουν μεγάλο ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Το ίδιο και γνωστοί μυθικοί ήρωες, όπως ο Ηρακλής και ο Θησέας. Κατά τη διάρκεια των αποστολών θα συναντήσετε πολλά μυθικά τέρατα (τη Λερναία Ύδρα, τους Κύκλωπες, τον Ηλία κ.λπ.) που θα προσπαθήσουν να σας εμποδίσουν να ολοκληρώσετε το σκοπό σας. Μόνο με τη βοήθεια ενός ήρωα θα μπορέσετε να απαλλαγείτε από αυτά. Ομως, τα πράγματα και εδώ είναι δύσκολα. Οι ήρωες δεν θα έρθουν στην πόλη σας εάν δεν ικανοποιήσετε τις απαιτήσεις τους. Πολλές φορές θα σας ζητήσουν High Culture level, Perfect Hygiene και μεγάλο πληθυσμό προκειμένου να σας επισκεφθούν. Θα πρέπει να είστε σε θέση να ανταποκριθείτε σύντομα, αλλιώς δεν θα μπορέσετε να διώξετε τα τέρατα που καταδυναστεύουν την πόλη σας.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Προτού ολοκληρώσω το άρθρο, σας παραθέτω μερικές συμβουλές που πιστεύω πως θα σας βοηθήσουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (προσωπικά με βοήθησαν αρκετά).

- Μην ξεχνάτε πως δεν είστε μόνοι στον κόσμο! Να δίνετε συχνά δώρα στις γειτονικές περιοχές, και ειδικά σε εκείνες που παράγουν αγαθά που χρειάζεστε. Προσφέροντάς τους προϊόντα που χρειάζονται ή θέλουν να αγοράσουν θα έχετε και καλύτερο αποτέλεσμα. Δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα σας ζητηθεί να βοηθήσετε τις γειτονικές πόλεις με πρώτες ύλες ή χρήματα, γι' αυτό φροντίστε να μπορείτε να ανταποκριθείτε στις ανάγκες τους. Σας συμβουλεύουμε να έχετε πάντα καλές σχέσεις με τους γειτονές σας, αφού μπορεί σύντομα να τους χρειαστείτε κι εσείς οι ίδιοι!



Τα Μπεζαλέλεια ανάκτορα! Εδώ κατοικεί η μεγάλη αυτοκράτωρ Bezalel!



Ο επιβλητικός ναός του Αρη, του θεού του πολέμου. Κάπου εδώ βρίσκεται και η Ζήνα...

ΜΙΑ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ!



Ξεκινάτε σε μια ερημική περιοχή. Οι δρόμοι έχουν χτιστεί για σας. Φτιάξτε τα σπίτια σας κοντά στους δρόμους.



Οι πρώτοι κάτοικοι φτάνουν. Χτίστε fountain και maintenance office. Το επίπεδο υγιεινής (Hygiene) θα αρχίσει να ανεβαίνει.



Οι κάτοικοι πιάνουν αμέσως δουλειά και οι water bearers μοιράζουν νερό σε όλα τα σπίτια κατά μήκος του δρόμου.



Εκμεταλλευτείτε τη θάλασσα και χτίστε fisheries. Φροντίστε να φτιάξετε ένα granary κοντά για να αποθηκεύετε τα ψάρια.



Χτίστε common agora κοντά στο granary και βάλτε food vendor. Ο vendor θα φύγει από την αγορά και θα αρχίζει να προμηθεύει το φαγητό στα σπίτια.



Τα huts θα αρχίσουν να αναπτύσσονται σε shacks που χωράνε περισσότερους κατοίκους. Φτιάξτε colleges και podiums και δείτε την πόλη σας να ακμάζει!

● Μην ξεχνάτε να προσεύχεστε στους ναούς των θεών και αυτοί θα ανταποκριθούν στις προσευχές σας! Θα γεμίσουν τις αποθήκες σας με φαγητό, θα βελτιώσουν την υγιεινή της πόλης σας και θα σας συντροφεύουν στις εκστρατείες ενάντια σε γειτονικές πόλεις!

● Να βλέπετε συχνά τα επίπεδα hazards, unrest, water και hygiene από την επιλογή Hygiene/Safety. Θα αποφύγετε πολλές καταστροφές στην πόλη, αφού θα είστε σε θέση να διορθώσετε τα προβλήματα που έπονται. Ακούστε τη γνώμη των κατοίκων για την πόλη σας και ενεργήστε ανάλογα. Προσέχετε τις προμήθειες των πρώτων υλών από την επιλογή Population και δώστε προσοχή στο Overview και την επιλογή Problems. Εάν δεν έχετε αρκετούς εργάτες, μη χτίζετε νέα industry buildings.

● Δώστε μεγάλη προσοχή στη διάρθρωση των δρόμων σας και σχεδιάστε προσεκτικά τη θέση των κτιρίων μεταξύ τους. Οσο λιγότερο περπατά ένας peddler από την Agora στο Granary τόσο πιο γρήγορα θα εφοδιάζονται τα σπίτια σας με φαγητό. Χρησιμοποιήστε Roadblocks για να καθορίσετε την πορεία των εργατών της πόλης. Προσπαθήστε να μειώσετε την απόσταση που χρειάζεται να διανύσουν.

● Εχετε στο νου σας ότι η καλλιεργήσιμη γη που μπορείτε να αξιοποιήσετε για να παράγετε τα προϊόντα σας είναι περιορισμένη. Σχεδιάστε προσεκτικά την πόλη σας και αφήστε αρκετό χώρο για τα κτίρια που θα χρειαστεί να χτίσετε στο μέλλον.

● Δεν θα έχετε πάντα αρκετά χρήματα, γι' αυτό εκμεταλλευτείτε τα προϊόντα που παράγετε και κάνετε εξαγωγές προϊόντων σε γειτονικές περιοχές.

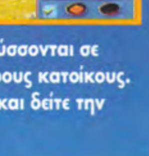


ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ

Αν μου μιλούσε κάποιος για παιχνίδια όπως το Zeus χωρίς να έχω παίξει ποτέ κάτι παρόμοιο, θα έλεγα πως είναι για τους ανθρώπους που ενώ κοιμούνται, νιώθουν πως κάτι δεν πάει καλά και σηκώνονται για να βάλουν τις παντόφλες τους τη μία δίπλα στην άλλη με γεωμετρική λεπτομέρεια. Τότε μόνο ησυχάζουν, όταν όλα είναι στη θέση τους. Γνωρίζοντας πως τα progressive strategies δεν έχουν μεγάλο κοινό εδώ στην Ελλάδα, οφείλω να σας πω τι χάνετε! Ο εθισμός στο Zeus είναι κάτι το εκπληκτικό. Φυσιολογικά ξεκινάτε το παιχνίδι από τα λεπτομερή tutorials που κρατούν γύρω στο τέταρτο το καθένα, ανάλογα με την εμπειρία που έχετε. Μετά τα πρώτα πέντε tutorials δεν ξεκολλάτε από τον υπολογιστή σας! Ιδιαίτερα τα campaigns θα σας κρατήσουν απασχολημένους για πολλές βδομάδες. Μη διστάσετε να το δοκιμάσετε! Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	80

87



Μεγάλη διάρκεια και ξεχωριστό gameplay σε ένα παιχνίδι που θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον για πολύ καιρό! Εστω κι αν δεν είστε fans των progressive strategies, το Zeus πρέπει να γίνει μέλος της συλλογής σας!

Galaga
Destination Earth

Το Galaga μέχρι τώρα ήταν ακόμη ένα ανόητο όνομα που ανήκε σε κάποιο παλιό παιχνίδι. Μαζί με τα Donkey Kong, Amidar και Congo Bonko άφησε εποχή λόγω του καλού gameplay, αλλά και του εύκολου, χαζού και "πιασάρικου" ονόματός του. Και ξαφνικά βγαίνει επίσημη, νέα έκδοση! Βρε, λέτε να αρχίσουμε να ξεχνάμε σιγά σιγά το MAME;

του Οδυσσέα Κουράφαλου
Darklord@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
KING OF THE JUNGLE (HASBRO, NAMCO)
www.hasbro-interactive.com

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233 MHz, 32MB RAM, 3D επιταχυντής (προτείνεται)

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Περίπου μία φορά το μήνα νέα παιχνίδια καταφθάνουν στα υπερπολυτελή γραφεία του "PC Master". Στο ήσυχο περιβάλλον, με τα μαύρα μάρμαρα, τις μεταξένιες κουρτίνες που ανεμίζουν στο απαλό αεράκι της εποχής και τον απαλό, ελεγχόμενο φωτισμό ο Ηλίας παραλαμβάνει με ευλάβεια τα χρυσά κουτιά, τα οποία περιλαμβάνουν ουκ ολίγα κάθε φορά παιχνίδια, όχι κατ' ανάγκη καλά. Στη συνέχεια ο Ηλίας σηκώνει το τηλέφωνο και αναγγέλλει στον κύριο Κράτσα τι έχει φθάσει προς επιθεώρηση. Εκείνος, αρχισυντάκτης γαρ, επιλέγει τους τίτλους που επιθυμεί να μελετήσει ιδιαίτερα στην ησυχία του σπιτιού του, προτού τους παραδώσει σε κάποιον φτωχό συντάκτη, και αφήνει τους υπόλοιπους στην αλάθητη κρίση του εμπειρογνώμονα κυρίου Καφούρου.

Ξαφνικά ένιωσα την ατμόσφαιρα γύρω μου να βαραίνει, καθώς ο Ηλίας κατευθυνόταν προς το μέρος μου με ένα σατανικό χαμόγελο ζωγραφισμένο στο πρόσωπό του...

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ GALAGA

Το Galaga: Destination Earth (όπως είναι ο πλήρης τίτλος του) δεν είναι νέο παιχνίδι. Ακολουθώντας την τάση των καιρών, η King of the Jungle (αυτό και αν είναι όνομα εταιρείας!) δημιούργησε το συγκεκριμένο παιχνίδι με βάση το παλιό, καλό και γνωστό στους παππούδες του χώρου (και νυν του MAME) Galaga. Το κλασικό Galaga ήταν μία αντιγραφή του Invaders, που γνώρισε ιδιαίτερη επιτυχία στα "δεκαρικοφάγα" της εποχής. Τα γραφικά του ήταν καλύ-





Καλωσορίσατε, για άλλη μία φορά, στο σύμπαν του Galaga!

τερα από αυτά του Space Invaders, ενώ οι αντίπαλοι εξωγήινοι είχαν μία δόση παραπάνω ευφυΐας από τα χαζά έντομα που κρέμονταν από την κορυφή της οθόνης του S.I. Για μουσική, φυσικά, ούτε λόγος. Τα "μπιπ μπιπ" της εποχής ήταν αρκετά για να πωρώσουν κάθε επίδοξο παίκτη. Το μοναδικό ξεχωριστό σημείο ήταν το γεγονός ότι οι αντίπαλοι μπορούσαν να παγιδεύσουν το σκάφος του παίκτη χρησιμοποιώντας το εναντίον του, αλλά και το αντίθετο!

Περνώντας από τα ηλεκτρονικά στους υπολογιστές το Galaga έχασε μέρος από τη αίγλη και το μεγαλείο του. Νέα, πιο εντυπωσιακά παιχνίδια είχαν κάνει την εμφάνισή τους (θυμάται, άραγε, κανείς το Zynaps;) και ο κόσμος δεν ενδιαφερόταν πλέον για... αρχαιολογίες όπως αυτό. Μερικά χρόνια αργότερα, στην Amiga έκανε την εμφάνισή του ένα παιχνίδι ονόματι Deluxe Galaga. Ηταν shareware (ήτοι δωρεάν) και κόσμησε τις σελίδες πολλών περιοδικών γνωρίζοντας σχετική -αν και παροδική- επιτυχία.



Στις μέρες μας, μία νέα μανία έχει εμφανιστεί. Χάρη στο MAME, τα παλιά παιχνίδια ξαναγνωρίζουν στιγμές δόξας και όλο και περισσότεροι νέοι χρήστες αφοσιώνονται σε αυτά. Επίσης, πολλά "ουφάδικα" της Αθήνας έχουν, όλως περιέργως, ξεθάψει και πάλι το Bubble Bobble και το Wonderboy in Monsterland. Βλέποντας αυτήν τη μανία οι εταιρείες δεν θα μπορούσαν να μείνουν με σταυρωμένα τα χέρια.

Στο νέο κύμα παλιών παιχνιδιών που κάνουν την επανεμφάνισή τους με βελτιωμένα γραφικά και ήχο υπάγεται και το Galaga. Ενώ ήδη ετοιμάζεται το Pac Man για μία μεγαλειώδη 3D επιστροφή και τα "κατοσταρικοφάγα" (εξέλιξη των "δεκαρικοφάγων") τιμούν τη νέα συνέχεια του αρχαίου Gauntlet (με το όνομα Gauntlet Legends), η King of the Jungle σε συνεργασία με τη Hasbro παρουσιάζει το Galaga: Destination Earth. "Mean, green and on your screen", όπως ήταν το παλιό γνωστό σλόγκαν, το Galaga ελπίζει να μας εθίσει παρέχοντας μία δοκιμασμένη συνταγή προσαρμοσμένη όμως στα δεδομένα της εποχής.

ΣΕΝΑΡΙΑΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ

Το 1981 η μυστηριώδης εντομοειδής εξωγήινη φυλή, που ακούει στο όνομα Galaga, επιτέθηκε μέσα από τα βάθη του διαστήματος στη Γη με μοναδικό στόχο της την ολική καταστροφή του πολιτισμού μας (ποτέ δεν μας λένε το γιατί!). Επειτα από έναν βίαιο πόλεμο, που κράτησε τρεις μήνες, οι εξωγήινοι εκδιώχθηκαν και εμείς γλιτώσαμε από την καταστροφή. Το 2185, χάρη στην εξέλιξη της νανοτεχνολογίας, ξεκίνησε η αποίκιση άλλων πλανητών. Αντίθετα με τον παλιό τρόπο του Terraforming, η χρήση μικρών νανο-robots έκανε δυνατή την προσαρμογή του κλίματος ενός πλανήτη σε αυτό της Γης μέσα σε ελάχιστες δεκαετίες. Για να επιτευχθεί όμως αυτό έπρεπε να γίνει ένας συμβιβασμός λόγω του υψηλού κόστους. Τα αμυντικά έξοδα της Γης μειώθηκαν στο 30% του προ-αποικίσεων προϋπολογισμού. Ενώ μία ομάδα αποίκων είχε μεταφερθεί στο έδαφος του Πλούτωνα, μία νέα αποστολή με πιο ανεπτυγμένη τεχνολογία έφευγε για το M1123, τον κοντινότερο αστρικό τομέα στο ηλιακό μας σύστημα. Για να μη μακρηγορούμε, οι αποικιστές του Πλούτωνα έλαβαν περίεργα σήματα από το σκάφος που πήγαινε προς το M1123 και όλη η Γη, έχοντας...κακές εμπειρίες από τους Galaga, ξεκίνησε να προετοιμάζεται για μια δεύτερη εισβολή. Το 2191 ο πόλεμος ξεκινά και επίσημα, και κατά τη διάρκειά του, το έτος 2193, οι έρευνες αποκαλύπτουν ποιοι είναι πράγματι οι Galaga. Τα μικροσκοπικά ρομπότ που είχαν σταλεί στο M1123 πέρασαν από κάποια μαύρη τρύπα ή χωροχρονική αλλαγή, με αποτέλεσμα τη μεταμόρφωσή τους σε αυτό που είναι οι Galaga. Απλώς προσπαθούσαν να επιστρέψουν σπίτι τους, αλλά... με τον δύσκολο τρόπο. Κατόπιν της καταστροφής των Galaga το 2193, μία νέα αποστολή ξεκίνησε, με 250 οικογένειες αποίκων να κινούνται μέσα σε ένα σκάφος προς το Αλφα του Κενταύρου, το κοντινότερο άστρο με γνωστούς δορυφόρους.



Ετσι κάπως ξεκινά το Galaga: Destination Earth. Οπως παρατηρείτε μοιάζει με ένα υπερβελτιωμένο κλασικό Galaga.



Οταν η κάμερα αλλάζει (πολύ ομαλά και εν ώρα παιχνιδιού) τα γραφικά δείχνουν την πραγματική ομορφιά τους, αλλά...



"Ηρεμες" σκηνές όπως αυτή σπανίζουν. Το πιο συνηθισμένο είναι το χάος από κινούμενα αντικείμενα που γεμίζουν την οθόνη.

Galaga

Destination Earth



Το Galaga: Destination Earth δεν περιορίζεται στην κλασική οπτική γωνία! Εκτός από τη νέα, καθαρά τρισδιάστατη οπτική - πίσω από το σκάφος - δοκιμάζει την τύχη του και στο στυλ του γνωστού Project - X.

ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

Μετά την ολοκλήρωση του installation, το Galaga: Destination Earth προτρέπει το χρήστη να επιλέξει την ανάλυση στην οποία θα τρέχει το παιχνίδι. Κατόπιν το Galaga φορτώνει και μας καλωσορίζει με μία καλοφτιαγμένη, αλλά κάπως θολή εικόνα που δείχνει το διαστημόπλοιο που πιλοτάρουμε. Πάνω από την εικόνα βρίσκεται το κείμενο των επιλογών, το οποίο δεν χρησιμοποιεί κάποια "ομαλή" γραμματοσειρά και δεν είναι 3D, με αποτέλεσμα ένα ατέλειωτο πιξέλιασμα, το οποίο χωρίς να εμποδίζει, καταντά κουραστικό. Οι επιλογές που δίνονται μέσα από τα μενού είναι οι συνηθισμένες που βρίσκουμε στα περισσότερα action games. Μπορούμε να προσαρμόσουμε τα πλήκτρα χειρισμού στις προτιμήσεις μας, καθώς και να ορίσουμε την ένταση των εφέ και της μουσικής. Εδώ πρέπει, βέβαια, να αναφέρουμε ότι εκτός από την έλλειψη εισαγωγής, εμφανίστηκε άλλο ένα περίεργο φαινόμενο. Γνωρίζετε από τα περισσότερα παιχνίδια πως, όταν αλλάζουμε την ένταση των ήχων, αυτή αλλάζει την ίδια στιγμή αντικατοπτρίζοντας τις αλλαγές που κάναμε. Ενώ όμως η ένταση του "μπόινγκ" που ακουγόταν όταν πήγαινα από επιλογή σε επιλογή άλλαζε, εκείνη της μουσικής (που ήταν ανύπαρκτη) δεν δυνάμωνε. Οντας επιφυλακτικός, ανέβαλα τις κακές σκέψεις θεωρώντας πως η μουσική θα έκανε την εμφάνισή της κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και έτσι ρύθμισα κατάλληλα την ένταση.



Χρειάστηκε πολύς κόπος για να φτάσω σε αυτό το σημείο, μόνο και μόνο για να χάσω ύστερα από δύο δευτερόλεπτα...

ΓΡΑΦΙΚΑ, ΗΧΟΣ ΚΑΙ... ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Καθώς τα βίντεο λάμπουν διά της απουσίας τους, το Galaga: Destination Earth μας... πετάει κατευθείαν στα γνώριμα εδάφη του κλασικού Galaga, διατηρώντας το ίδιο "στήσιμο" οθόνης αλλά πολύ βελτιωμένα γραφικά. Τα πάντα είναι τρισδιάστατα, ενώ ο ήχος, χωρίς να έχει κάτι το εκπληκτικό, είναι ικανοποιητικός και πιστός στο πρωτότυπο. Η μουσική, όμως, και πάλι απουσιάζει. Ελέγχοντας τα settings, βεβαιώθηκα για το ότι όντως υπάρχει επιλογή έντασης της μουσικής και απορρίπτοντας τη νέα φοβία μου πως είχα πάθει διάλειψη, έσπρωξα τα sliders τέρμα δεξιά. Και πάλι όμως δεν έγινε τίποτα. Το αγνόησα, λοιπόν, και επέστρεψα στο παιχνίδι.



Τα γραφικά είναι πολύ καλά, αλλά όχι εκπληκτικά. Εντάξει, αν είμαστε τόσο hardcore και πωρωμένοι ώστε να τα συγκρίνουμε με το κανονικό Galaga, είναι σίγουρα η μέρα με τη νύχτα. Ωστόσο βρισκόμαστε στο 2000. Οταν έχουμε δει το Descent Freespace 2 ή ίσως το X: Beyond the Frontier, σίγουρα περιμένουμε κάτι περισσότερο. Η αίσθηση που δίνουν τις περισσότερες φορές είναι κάπως "καρτουνίστικη": η γρήγορη και πολύπλοκη μορφή των πεδίων και οι κομήτες του πρώτου Wing Commander σε συνδυασμό με το γνώριμο από το Nintendo 64 Starfox. Η ταχύτητα με την οποία κινούνται είναι αρκετά γρήγορη, ενώ η οθόνη είναι σχεδόν πάντα γεμάτη με σμήνη, μετεωρίτες και τρισδιάστατα backgrounds. Αν και δεν είναι κάτι το ξεχωριστό, εντούτοις έχει γίνει πολύ καλή δουλειά, για την οποία η εταιρεία αξίζει έπαινο.

Το δύο πιο εντυπωσιακά στοιχεία των γραφικών είναι η συνεχώς γεμάτη με αντικείμενα οθόνη και η μοναδική αλλαγή οπτικής γωνίας η οποία, αν και έχει καθιερωθεί στα flight simulators, δεν συναντάται συχνά στα action games. Εκτός από αυτό, το frame rate παραμένει σχεδόν πάντα υψηλό και η κίνηση αρκετά ομαλή, επιτρέποντας τον άμεσο και ομαλό έλεγχο του σκάφους μας (περισσότερα σχόλια γι' αυτό στο gameplay). Το σημαντικότερο ψεγάδι, όμως, αφορά στην τραγική προσπάθεια του παιχνιδιού να μείνει πιστό στο original Galaga. Τα γραφικά για τα αντίπαλα, εντομοειδή σκάφη έρχονται με στυλ πίσω από το κεφάλι μας, κολλάνε στην οθόνη με πολύ όμορφα και καλοδουλεμένα 3D μοντέλα και χάνονται στο βάθος της, όπου όταν πιάσουν μέγεθος ψείρας (ή έστω μικρής κατσαρίδας) στέκονται για να ξεκουραστούν. Θα μου πείτε να μη ζητάω πολλά... Ναι, υποτίθεται όμως πως το παιχνίδι αναπτύσσει τη λογική του Galaga σε τρισδιάστατο επίπεδο, άρα πρέπει να προσαρμόσει το σύνολο του παιχνιδιού σε αυτό και όχι μόνο τα background γραφικά του. Με αυτή την αρνητική εντύπωση περνάμε στον τομέα του gameplay...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Το Galaga: Destination Earth έχει αρκετές διαφορές στο χειρισμό από το κλασικό Galaga, γεγονός αναμενόμενο. Ολα τα παιχνίδια της εποχής μας απαιτούν σωρεία πλήκτρων, με τα οποία εκτελούν από τον πιο απλό πυροβολισμό μέχρι το κατέβασμα των πτερυγίων του σκάφους κατά την πρόσδεση σε mothership. Το παιχνίδι, ευτυχώς, έχει "γνώση" της arcade φύσης του και δεν απαιτεί τη χρήση δεκάδων πλήκτρων για το χειρισμό του σκάφους. Υπάρχουν τα κλασικά πάνω - κάτω - αριστερά - δεξιά, το βασικό πλήκτρο για fire, ένα δευτερεύον πλήκτρο με το οποίο εκτοξεύουμε βόμβες, καθώς και τρία πλήκτρα που δεν φάνηκε να εκτελούν συγκεκριμένη λειτουργία. Από το set-up του controller στα μενού, μου έδωσαν να καταλάβω ότι, όπως και στο Wipeout 2097, θα

έπαιζαν το ρόλο της επιτάχυνσης και των αερόφρενων. Το δεύτερο περίεργο με τα controls (το πρώτο ήταν η μη δράση των πλήκτρων που προανέφερα) ήταν η πλήρης άρνηση του παιχνιδιού να δεχτεί τα πλήκτρα που είχα ορίσει. Ως adventurάς αλλά και φανατικός των strategy games, δεν έχω joystick ή pad, αφού προτιμώ τη λύση ενός καλού mouse, για το οποίο το Galaga: Destination Earth, αντίθετα με τα πιο πρόσφατα arcade, δεν παρέχει υποστήριξη. Εστω, αλλά πλήρης άρνηση να δεχτεί τα πλήκτρα που είχα ορίσει; Σε κάνει να αναρωτιέσαι για εκείνες τις διαλείψεις που προανέφερα!

Ξεκινώντας, το παιχνίδι χρησιμοποιεί τη γωνία 35-45 μοιρών που καθιερώθηκε από το Kick Off. Ομοιάζει δηλαδή με το κανονικό Galaga (όσο θα μπορούσε να ομοιάζει ένα παιχνίδι που τρέχει σε υψηλή ανάλυση σε Voodoo 3500 με το Tetris του T28), αλλά χρησιμοποιώντας 3D γραφικά είναι φυσικά πιο ευδιάκριτο και πιο ομαλό από το κλασικό. Ο χειρισμός υπό αυτήν τη γωνία είναι άψογος, το σκάφος ανταποκρίνεται πλήρως στις εντολές του έμπειρου πιλότου του (για να μην περιαυτολογώ!) και εξολοθρεύει τις εξωγήινες ορδές μία προς μία. Ξαφνικά, όμως, η κάμερα μετακινείται και το παιχνίδι γίνεται 3D. Τα γραφικά δείχνουν πόσο καλοδουλεμένα είναι και η οθόνη γεμίζει με κίνηση και ειδικά εφέ. Και να (θριαμβευτικός ήχος τρομπέτας), το σημαντικότερο πρόβλημα του Galaga: Destination Earth κάνει την εμφάνισή του: Για να είναι εύκολος ο χειρισμός, υπάρχει το κλασικό στόχαστρο που έχουμε συνηθίσει σε όλα τα 3D shoot' em up (εντάξει, Lara, την επόμενη φορά θα σου δώσουμε και εσένα ένα). Δυστυχώς, όμως, μέσα σε όλο τον πανικό και την παραζάλη από τους μετεωρίτες, τα διαστημόπλοια, τα κατεστραμμένα μέταλλα και γενικά μέσα σε αυτόν το διαστημικό σκουπιδότοπο ο παίκτης είναι δύσκολο να προσέχει ταυτόχρονα το στόχαστρο, πού βρίσκονται οι εξωγήινοι και το αν αυτό που τσάκισε η τεράστια υπερδιαγαλαξιακή κοτρόνα ήταν το σκάφος του. Τουλάχιστον εγώ έχω το θάρρος να το ομολογήσω: είχα πρόβλημα! Οπως θεωρούσα λογικό για ένα action game, πρόσεχα το πού βρίσκονταν οι αντίπαλοι και τοποθετούσα το στόχαστρο προς την κατεύθυνσή τους. Τότε, λοιπόν, κάτι, που περνώντας σαν αστραπή προλάβαινα να δω μόνο με τη γωνία του ματιού μου, χτυπούσε το σκάφος μου στραπατσάροντάς το ανεπανόρθωτα. Αντίστοιχα, όταν πρόσεχα πού πήγαινε το σκάφος και το στόχαστρο, έχανα τους εξωγήινους. Με πολλή προσπάθεια, επανειλημμένες επισκέψεις στην πρώτη και δεύτερη πίστα και υιοθέτηση της παλιάς τεχνικής "Κ.Ο.Τ.Α." (Κοίτα Ολα Τα Αντικείμενα) κατάφερα να προσαρμοστώ στο στυλ του παιχνιδιού. Το αλληθώρισμα, όμως, σύντομα επιβλήθηκε της χαράς που μου έδινε το παιχνίδι και για πρώτη φορά στη ζωή μου έκανα εκείνο το "διάλειμμα κάθε 15 λεπτά παιχνιδιού" στο οποίο όλοι αναφέρονταν και ποτέ δεν είχα δώσει σημασία. Α, υπάρχει και αυτή η έλλειψη save για να μένει το παιχνίδι πιστό στο original...

Εξίσου απογοητευτικό ήταν το γεγονός πως όσο και αν έπαιξα, ένα βίντεο δεν έκανε την εμφάνισή του. Ως φανατικός των γραφικών και έχοντας παίξει (ΟΚ, ελάχιστα, κύριε Φουρνιστάκη) και το Wing Commander, περίμενα έστω ένα απλό βίντεο να μου λέει πως κάτι κατάφερα. Τίποτις. Νάθινγκ. Ζιτς. Το παιχνίδι παραμένει πιστό στην αρχική μορφή. Επίσης, μελανό... προτέρημα είναι το σύνολο γωνιών λήψεως υπό τις οποίες παρουσιάζεται. Εκτός από τις δύο που προαναφέραμε το Galaga: Destination Earth περιστασιακά γίνεται Nemesis (φαίνεται από το πλάι) ή Descent (χωρίς κίνηση του σκάφους όμως, καθώς απλώς ελέγχουμε δύο πολυβόλα). Δυστυχώς, ο gamer δεν έχει την ελάχιστη επιλογή σχετικά με την προτιμώμενη απ' αυτόν γωνία και οι αλλαγές είναι συχνές, με αποτέλεσμα να καταντούν κουραστικές. Εντάξει, δεκτό να είναι μία πίστα έτσι δομημένη ώστε να περνάς από όλες τις αλλαγές, αλλά είδα παραδείγματα όπου δύο modes εναλλάσσονταν, μετά πεταγόμουν στο τρίτο, επέστρεφα στο δεύτερο και μεταφερόμουν στο τέταρτο. Η ναυτία με έπεισε πως, τελικά, μάλλον έπρεπε να επιλέξω το μπλε χαπάκι...



Το Galaga στο πέρασμα του χρόνου. Αριστερά η κλασική έκδοση, δεξιά το πολύ επιτυχημένο (ανεπίσημο) Deluxe Galaga της Amiga και στο κέντρο η νέα, βελτιωμένη και εντελώς τρισδιάστατη έκδοση του PC.

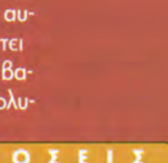
ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΩΡΑ ΔΥΣΚΟΛΗ...

Οπως ίσως θα καταλάβατε, το Galaga: Destination Earth είναι ένας πολλά υποσχόμενος τίτλος, κυρίως λόγω του βάρους που επωμίζεται. Αποτυγχάνει, όμως, να δημιουργήσει την αίσθηση που είχε αφήσει ο προκάτοχός του. Δύσκολοι καιροί για πρίγκιπες. Την εποχή που πρωτοκυκλοφόρησε το Galaga είχε καταστρέψει πολλές οικογένειες, οι οποίες έβλεπαν τα μονάκριβα παιδιά τους να ξημεροβραδιάζονται μπροστά σε μια οθόνη ταΐζοντάς τη δεκάρικα (Ηλία, μ' ακούς;!;). Ενας από αυτούς ήμουν και εγώ. Τώρα όμως, εν έτει 2000, με παιχνίδια όπως το SWIV 3D, το Nuclear Strike και το G-Police (αποτελούν μερικά από τα πιο "απλά" 3D shoot' em up σε PC) το Galaga: Destination Earth συναντά σκληρό ανταγωνισμό. Ακόμη και οι λάτρεις του παλιού, κλασικού και δοξασμένου Galaga θα βρουν μονότονη αυτή τη νέα έκδοσή του, η οποία διαθέτει γραφικά, ήχο (λέμε τώρα!) και απλό, βασικό gameplay, δεν έχει όμως την πολυπλοκότητα και το ενδιαφέρον των αποστολών που παρουσιάζουν άλλα παιχνίδια του είδους. Και, φυσικά, δεν έχει σχέση με το σημαντικότερο ίσως στοιχείο που θα έκανε κάποιον να ξανασχοληθεί τόσο με το Galaga όσο και με το Space Invaders, το Super Wonderboy, το Pac-Man και το Arkanoid: τον παράγοντα νοσταλγία.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	60
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	65
GAMEPLAY	75
ΕΘΙΣΜΟΣ	78

73



Οι άνθρωποι προσπάθησαν ειλικρινά και κατάφεραν να παρουσιάσουν μία αξιόλογη έκδοση του Galaga για τη νέα χιλιετία. Κάτι μου λέει όμως πως δεν θα γνωρίσει ανάλογη με το προηγούμενο επιτυχία...

HINTS & TIPS

Αυτή τη φορά ελπίζω να υπάρχει μία μόνιμη θέση στην ενδεκάδα για τον γράφοντα τη στήλη των cheats. Μια και είναι συνήθεια όλων των προηγούμενων συντακτών της παρούσας στήλης (χμ! μου θυμίζει λίγο την ηλεκτρική καρέκλα στο "Green Mile") να ξεκινούν με μία παροιμία ή κάποιο αρχαίο ρητό, έτσι κι εγώ, βάζοντας τη δική μου πινελιά στα "Hits & Tips", σας παραπέμπω στο ρεφρέν του τραγουδιού "Wickerman" από το καινούριο άλμπουμ των Iron Maiden "BNW", "Your (My) Time Will Come...". Με τη δική σας συμβολή η στήλη μπορεί να γίνει καλύτερη, γι' αυτό, αν έχετε κάποιο cheat, μπορείτε να το στείλετε στη συμβατική ή στην ηλεκτρονική διεύθυνση του "PC Master" και εμείς θα χαρούμε να το δημοσιεύσουμε.

Του Κωσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

CARMAGEDDON TDR 2000

Ενα παιχνίδι όπως το "Carmageddon" σίγουρα έχει κάποια κρυμμένα μυστικά. Αυτή τη φορά όμως σας επιφυλάσσουμε μια έκπληξη. Πρόκειται για ένα tip που έστειλε ο φίλος αναγνώστης Νίκος "Eddie4" Παλακίδης, το οποίο θα κάνει τη ζωή σας πιο εύκολη στους αιματηρούς δρόμους του "Carmageddon".



Στο directory του παιχνιδιού, στον υποκατάλογο Assets\cars υπάρχει το αρχείο Car_Descriptor.txt. Ανοίξτε το με κάποιον editor (π.χ. Word, Notepad κ.λπ.). Θα διαπιστώσετε πως υπάρχουν κάποια στοιχεία για τα αυτοκίνητα, όπως το Strength και το Cost. Σε αυτά τα στοιχεία μπορείτε να αλλάξετε τις τιμές, έτσι ώστε να καταστρέψετε τα πάντα και να πάρετε όλα τα credits (σημ.: Το cost μετράει σε χιλιάδες, οπότε με τιμή 75 θα έχουμε 75.000!). Κρατήστε πάντως ένα backup του αρχείου για καλό και για κακό.

F1 MANAGER 2000

Αν τα βρήκατε μπαστούνια ως προπονητής της F1, έχουμε κάποιο cheat για εσάς που θα σας βάλει στο πάνθεον της ιστορίας.

Οταν σας ζητηθεί όνομα manager, να δοκιμάσετε ένα από τα παρακάτω. Προσοχή, οι κωδικοί πρέπει να εισαχθούν ακριβώς όπως φαίνονται εδώ (πρέπει να βάζετε μικρά και κεφαλαία γράμματα όπως τα βλέπετε στη συνέχεια):

- **Billy No Race:** Περνά τους αγώνες και σας επιτρέπει να παίρνετε χρήματα όταν κάνετε κλικ στην ένδειξη των χρημάτων σας στα μενού.
- **Get Rich Quick:** Αυξάνει τα χρήματά σας όταν κάνετε κλικ στην ένδειξη των χρημάτων στα μενού.
- **Doctor˜Who:** Περνούν επτά μέρες όταν κάνετε κλικ στην ένδειξη της ημερομηνίας στα μενού.
- **Win˜at˜all˜COSTS!:** Ενεργοποιεί το Cheat mode button στο Options menu.

INCREDIBLE MACHINE

Η Sierra έχει να μας προσφέρει ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον και πρωτότυπο puzzle game, με αρκετές πίστες προορισμένες να σας... βγάλουν την ψυχή. Αν έχετε την εντύπωση ότι δεν μπορείτε να τα καταφέρετε, τότε το "PC Master" έχει μερικά κόλπα για εσάς.

Νικήστε δίχως κόπο: Ενώ παίζετε ένα οποιοδήποτε παζλ, πατήστε το "V" και θα κερδίσετε χωρίς να κοπιάσετε ιδιαίτερα.

Επιλογή επιπέδου: Για να επιλέξετε το επίπεδο που θέλετε να παίξετε, να δώσετε για κωδικό σας τη λέξη "* PASSWORD".

JANE'S USAF JETS

Ενα αξιόλογο simulation παιχνίδι. Τα Jets, όμως, μπορεί να σας φανούν περισσότερο δύσκολα απ' ό,τι μπορείτε να φανταστείτε. Σας παραθέτουμε κάποια cheats για να μη συναντήσετε πρόβλημα με τους αντιπάλους σας και να κατακτήσετε τους αιθέρες:

Ενώ πετάτε, πατήστε Shift+D για να ενεργοποιήσετε το cheat mode. Μετά μπορείτε να πατάτε συνέχεια το Shift+F μέχρι να ξανακερδίσετε όλα τα καύσιμά σας ή Shift+S για να ενεργοποιήσετε το Safe mode.



INTERSTATE '82

Αν έχετε παίξει τον προηγούμενο τίτλο, ίσως να βρείτε το Interstate 82 βαρετό. Με τα cheats που σας δίνουμε στη συνέχεια ελπίζουμε να ανανεωθεί το ενδιαφέρον σας για το παιχνίδι. Οι παρακάτω κωδικοί λειτουργούν στην επιλογή Simulation του παιχνιδιού.



- **Κερδίστε την αποστολή που παίζετε:** Πατήστε το πλήκτρο Esc και πληκτρολογήστε τον κωδικό IMLAME. Στη συνέχεια πατήστε και πάλι Esc για να συνεχίσετε το παιχνίδι.
- **Παγώστε τα αντίπαλα οχήματα:** Πατήστε το πλήκτρο Esc και πληκτρολογήστε τον κωδικό SYRUP. Στη συνέχεια πατήστε και πάλι Esc για να συνεχίσετε το παιχνίδι.

PHARAOH

Οι Φαραώ δεν ήταν μόνο ηγετικά πρόσωπα των αρχαίων Αιγυπτίων, αλλά τους θεωρούσαν σχεδόν θεούς. Αφού βάλετε στο μουσικό σας CD το PowerSlave (αυτό προαιρετικά), κάνετε τις ακόλουθες διαδικασίες για να έχετε την κατάλληλη "θεϊκή" παρέμβαση και να μη συναντήσετε προβλήματα.

- **Καταστροφή όλων των στρατιωτικών πλοίων:** Πατήστε ταυτοχρόνως τα πλήκτρα Ctrl, Alt, Shift και C κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και κατόπιν πληκτρολογήστε "fury of seth".
- **Αλλαγή επιπέδου:** Για να αλλάξετε το επίπεδο που βρίσκεστε, πατήστε ταυτοχρόνως τα πλήκτρα Ctrl, Alt, Shift και C κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και κατόπιν πληκτρολογήστε pharaohs tomb.



• **Αναβάθμιση των κατοικιών σας:** Πατήστε ταυτοχρόνως τα πλήκτρα Ctrl, Alt, Shift και C κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και κατόπιν πληκτρολογήστε living large.

CENTIPEDE 3D

Ενα ρετουσαρισμένο παιχνίδι από το παρελθόν που έχει μερικά κρυμμένα μυστικά και οι αρχαιολόγοι του PC "Master" τα ανακάλυψαν (σιγά μη μας ξέφευγαν!) Πάρτε βαθιά ανάσα, φορέστε τα γάντια σας, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε έναν από τους κωδικούς που ακολουθούν και στη συνέχεια πατήστε Enter.



• **Wimp:** Για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του God mode

• **Getalife:** Για άπειρες ζωές.

• **Goto:** Για να τερματίσετε το επίπεδο που παίζετε.

• **Fly:** Για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του Fly mode.

• **Slow:** Για αργή κίνηση του παιχνιδιού.

• **Sloww:** Για ακόμη πιο αργή κίνηση του παιχνιδιού.

• **Slowww:** Για πάρα πολύ αργή κίνηση.

• **Normal:** Για να επιστρέψετε στη φυσιολογική κίνηση του παιχνιδιού.

• **Dload:** Για να τερματίσετε το παιχνίδι και να επιστρέψετε στα Windows.

LEGO ROCK RAIDERS

Τα σφηνοτουβλάκια της Lego πάντα ήταν από τα αγαπημένα παιχνίδια των παιδιών. Αυτό το racing μπορεί να μην είναι το πιο αγαπημένο παιχνίδι των υπολογιστών, όμως κανένας δεν μπορεί να αντισταθεί σε ένα καλό cheat. Στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού, δώστε έναν από τους κάτωθι κωδικούς για το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

• **Lrrwarp:** Επιλογή επιπέδου

• **Lrrve:** Πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα

LEMANS 24 HOURS

Η εικοσιτετράωρη οδήγηση είναι αρκετά επίπονη, γι' αυτό διαβάστε το παρακάτω cheat. Στη θέση του ονόματός σας, δώστε ένα από τα ονόματα που θα βρείτε πιο κάτω για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο κόλπο.

• **ALLTRACKSPLEASE:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλες τις arcade διαδρομές του παιχνιδιού.

• **ALLTHECARSNOW:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα στην επιλογή Arcade του παιχνιδιού.

• **ENDOFFERS:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα στην επιλογή Championship του παιχνιδιού.

• **LEMANSOFFERS:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα αυτοκίνητα στην επιλογή LeMans του παιχνιδιού.

• **1999CHEATCARS:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα αγωνιστικά αυτοκίνητα του παιχνιδιού.



• **19BMW99:** Για να οδηγήσετε μια BMW LMP, μοντέλο '99, στην επιλογή Training mode.

• **1999AUDI:** Για να οδηγήσετε ένα Audi Roadster, μοντέλο '99, στην επιλογή Training mode.

• **TOYOTA1999:** Για να οδηγήσετε ένα Toyota μοντέλο '99, στην επιλογή Training mode.

• **MAKEITPEASY:** Για να τρέξετε έναν εύκολο αγώνα.

• **MAKEITNORMAL:** Για να επιστρέψετε στο φυσιολογικό επίπεδο δυσκολίας του αγώνα.

DELTA FORCE 2

Επειτα από επιτυχημένες εμπορικά ταινίες, ακολουθούν και τα αντίστοιχα videogames. Ανακρίναμε τον Chuck Norris και καταφέραμε να του αποσπάσουμε κάποια χρήσιμα cheats (για το ιστορικό αναφέρουμε πως πρώτος το λόγο έλαβε και το μαστίγιο χρησιμοποίησε ο εκλεκτός αρχισυντάκτης!). Αν προσέξετε, όλα είναι τίτλοι τραγουδιών των Maiden. Αν θέλετε, λοιπόν, δοκιμάστε να δώσετε και κάποιον άλλο τίτλο και, αν διαπιστώσετε πως γίνεται κάτι, ενημερώστε μας.



• **Για να γίνετε άτρωτοι:** Ενώ παίζετε το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο "~" και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί γράψτε thetrooper.

• **Για να γίνετε αόρατοι:** Ενώ παίζετε το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο "~" και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί γράψτε stilllife.

• **Αναπλήρωση πυρομαχικών:** Ενώ παίζετε το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο "~" και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί γράψτε sunandsteel.

• **Απειρα πυρομαχικά:** Ενώ παίζετε το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο "~" και στο παράθυρο που θα εμφανιστεί γράψτε diewithyourbootson.

101st AIRBORNE IN NORMANDY

Αλλος ένας στρατιωτικός τίτλος που έχει κρυμμένους κωδικούς. Αν δεν θέλετε να συναντήσετε προβλήματα κατά τη διάρκεια της εισβολής σας στη Νορμανδία, ιδού τι πρέπει να κάνετε. Ενώ παίζετε το παιχνίδι, δώστε έναν από τους κωδικούς που ακολουθούν:

• **AirNormandy:** Για να εισβάλουν τα στρατεύματά σας και πάλι στη Νορμανδία.

• **AngryManDinners:** Για να τροφοδοτήσετε τα στρατεύματά σας με τρόφιμα.

• **Weasel:** Για να εμφανίζονται όλα τα στρατεύματά σας στο χάρτη που διαθέτετε.

• **TraitorTraitor:** Για να παραδοθούν αμαχητί τα στρατεύματά σας.

• **PrisonPod:** Για μάχες χωρίς την υποστήριξη αλεξιπτωτιστών.

• **YouGoSquishNow:** Για να σκοτώσετε αμέσως όλους τους Γερμανούς που εμφανίζονται στο χάρτη.

• **Iknow:** Για να κατασκοπεύσετε τον εχθρό.

BATTLE ISLE 2

Ενα κλασικό turn based παιχνίδι, με το οποίο είμαι σίγουρος ότι όλοι σας λίγο πολύ θα έχετε ασχοληθεί. Αν το έχετε τερματίσει και θέλετε να παίξετε κάποια συγκεκριμένη πίστα ή απλώς έχετε κολλήσει κάπου και θέλετε να προχωρήσετε, σας παρουσιάζουμε τους κωδικούς για κάθε πίστα. Βάλτε τον κωδικό που θέλετε για να μεταφερθείτε στο αντίστοιχο επίπεδο του παιχνιδιού:

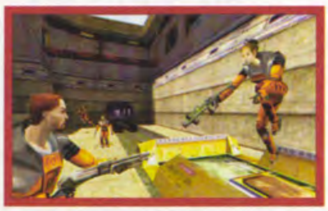
Επίπεδο 2: JOGRWAI
Επίπεδο 3: GEGIDOS
Επίπεδο 4: WABODAE
Επίπεδο 5: BUFASWE
Επίπεδο 6: GEHAUWA
Επίπεδο 7: OLARIBU
Επίπεδο 8: FITORGE
Επίπεδο 9: DAFATWA
Επίπεδο 10: WABIKDO
Επίπεδο 11: GEEUSAT
Επίπεδο 12: KAIMAWA

HINTS & TIPS

Επίπεδο 13: SIETIBU
Επίπεδο 14: GEDEROM
Επίπεδο 15: ULUARGE
Επίπεδο 16: ABUNDWA
Επίπεδο 17: LANDGE
Επίπεδο 18: WAFEFAL
Επίπεδο 19 : BUSALUG
Επίπεδο 20: GEKAFZU
Επίπεδο 21: YETUDWA
Επίπεδο 22: WAGOPAY
Επίπεδο 23: ZAFLUGE
Επίπεδο 24: SKATZWA

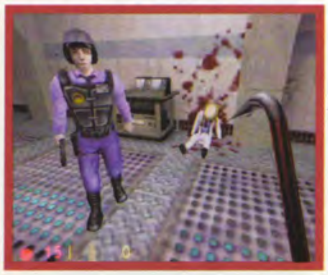
HALF- LIFE: REDEMPTION

Ενα ενδιαφέρον mod για το παιχνίδι με κυρίαρχα συναισθήματα τον φόβο και τον τρόμο για το άγνωστο. Υπάρχει όμως και η άλλη όψη του νομίσματος, που θα σας μετατρέψει σε άτρωτο μαχητή που θα σπείρει τα συναισθήματα αυτά στους αντιπάλους του.



Κρυφή πόρτα: Ενεργοποιήστε το cheat mode και δώστε τον "/map redE3M5" για να προχωρήσετε στο επεισόδιο 3, αποστολή 5. Εντοπίστε την πόρτα που δεν έχει χερούλι στο συγκεκριμένο επίπεδο. Δώστε τον κωδικό "/noclip" και περάστε μέσα από την πόρτα: Θα παρατηρήσετε άλλη μια πόρτα που σας επιφυλάσσει εκπλήξεις.

Cheat Mode: Αρχίστε το παιχνίδι με την εντολή DOS "hl.exe -dev ≠toconsole". Στη συνέχεια, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε ˜, για να εμφανίσετε την κονσόλα, και πληκτρολογήστε sv cheats 1, για να ενεργοποιήσετε το cheat mode. Κατόπιν πατήστε ˜ και δώστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς:



/god: God mode
/impulse 101: Ολα τα όπλα και πλήρη πυρομαχικά
/notarget: Οι αντίπαλοι αγνοούν τον παίκτη σας
/thirdperson: Αποψη τρίτου προσώπου
sv _gravity [-999 ≠999999]: Αλλάξτε τη βαρύτητα
/give [όνομα αντικειμένου]: Αποκτήστε ένα αντικείμενο
/map [όνομα χάρτη]: Επιλογή χάρτη

AGE OF WONDERS

Ξεκινήστε το παιχνίδι με την εξής εντολή στη γραμμή εντολών του DOS: "aow.exe beatrix". Στη συνέχεια, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε Ctrl + Shift + C. Αν δώσετε τον κωδικό σωστά, θα ακούσετε έναν ήχο. Δώστε έναν από τους κατωτέρω κωδικούς, για να ενεργοποιήσετε τις αντίστοιχες λειτουργίες:

- **Gold:** 1.000 χρυσά
- **Manna:** 1.000 mana
- **Towns:** Ολες οι ανεξάρτητες πόλεις
- **Spells:** Ολα τα spells
- **Research:** Ερευνήστε τα spells
- **Win:** Επίπεδο νίκης
- **Lose:** Επίπεδο ήττας
- **Fog:** Ομίχλη
- **Explore:** Με ή χωρίς αναζήτηση
- **Freemove:** Ελεύθερη κίνηση

DRAGONFIRE: WELL OF SOULS

Αν σας τρομάζουν τα μοχθηρά τέρατα που κρύβονται στα σκοτεινά μπουντρούμια, αν θέλετε να γίνετε άτρωτοι και να τους χτυπήσετε στο ψαχνό, δώστε τις παρακάτω εντολές:

/clan69: Clan 69
/restorelife: Ξανακερδίστε ζωή
/godmode: God mode
/invisible: Γίνετε αόρατοι
/changelevel: Αλλάξτε επίπεδο

URBAN CHAOS

Ενα παιχνίδι με μέτρια γραφικά αλλά με ποικιλότροπο gameplay γίνεται περισσότερο ενδιαφέρον όταν υπάρχουν και τα ανάλογα cheats. Πατήστε F9 για να εμφανίσετε την κονσόλα. Κατόπιν πληκτρολογήστε "bangunsnotgames", για να ενεργοποιήσετε το cheat mode και το αήττητο. Στη συνέχεια, δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς στο παράθυρο της κονσόλας για να ενεργοποιήσετε τις αντίστοιχες λειτουργίες:

- **Darci:** Παίξτε ως Officer D'arci
- **Roper:** Παίξτε ως Roper
- **Win:** Ολοκληρώστε το επίπεδο
- **Lose:** Χάστε στο συγκεκριμένο επίπεδο



- **Boo:** Πυρήνας έκρηξης
- **Cctv:** Φθορίζοντα πράσινα γραφικά
- **World:** Επιλογή μουσικής
- **ambient [κόκκινο] [πράσινο] [μπλε]:** Ορίστε το περιβάλλον φως
- **fade [αριθμός]:** Επίπεδο ομίχλης
- **telw [αριθμός]:** Μεταφερθείτε σε ένα συγκεκριμένο σημείο του παιχνιδιού
- **tels:** Σώστε ένα σημείο της διαδρομής στο χάρτη
- **telr:** Επιστρέψτε στο σωσμένο σημείο

AGILE WARRIOR

Αλλο ένα παιχνίδι εξομοίωσης για το PC από τη Virgin. Πέρα από τα σχετικά καλά γραφικά, το παιχνίδι υστερεί στην ουσία του. Με τα cheats που παρουσιάζουμε ίσως το ξεθάψετε από την ντουλάπα σας. Ενώ παίζετε, πατήστε ESC



για να "παγώσετε" το παιχνίδι. Μετά πατήστε το πλήκτρο C και γράψτε έναν από τους παρακάτω κωδικούς για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο αποτέλεσμα. Αν όλα γίνουν σωστά, θα ακούσετε την λέξη: "Outstanding".

- **14214:** Θέλετε να γίνετε αόρατοι;
- **13593:** Φτάνετε στο μάξιμουμ τη βενζίνη σας και την πανοπλία σας
- **25245:** Φτάνετε στο μάξιμουμ τα όπλα σας
- **17357:** Διαλέγετε αποστολή
- **33124:** Ολες οι αποστολές έχουν ολοκληρωθεί

WIZARDS AND WARRIORS

Οι μάχες μεταξύ των μάγων και τον πολεμιστών πάντα είχαν τη δική τους ξεχωριστή ιστορία. Αυτός ο εκπληκτικός RPG τίτλος από την Activision έχει να παρουσιάσει το παλιό, καλό gameplay που υπήρχε σε επικά παιχνίδια, όπως το Bard's Tale και το Daggerfall. Με το επόμενο κόλπο μπορείτε να αυξήσετε το χρυσάφι των χαρακτήρων και να ανεβάσετε τους πόντους εμπειρίας σας.

Οταν είστε στο town inn και δημιουργείτε την ομάδα σας, δώστε το χρυσό όλων των μελών σε έναν μόνο χαρακτήρα. Αυτός ο χαρακτήρας, που τελικά θα έχει 1.200





gold, δεν πρέπει να βγει απ' την ομάδα (θα σας πει τη φράση "Out on adventure"). Στη συνέχεια προσθέστε νέους χαρακτήρες, που θα έχουν πάλι από 200 χρυσά νομίσματα. Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι να δημιουργήσετε όλη την ομάδα σας.

I-WAR: DEFIANCE

Αλλο ένα ενδιαφέρον και συνάμα περίεργο παιχνίδι, που περιλαμβάνει κρυμμένα μυστικά. Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, θα πρέπει να επιλέξετε το pilot roster και ακολούθως μια άδεια θέση. Στη συνέχεια, θα δείτε τις οθόνες history και missions. Επιλέξτε το history box και δώστε τη λέξη "dethweezul".

(Στην οθόνη Player History)

Αριστερό shift + BackSpace: Νέα αποστολή

Αριστερό shift + =: Επιλέξτε το αποτέλεσμα της αποστολής

(Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού)

Αριστερό shift + P: Παίρνετε μια εικόνα από το παιχνίδι στο PSG/RESOURCE/ART/SCREENS

Αριστερό shift + 8: Μεταφερθείτε κοντά στο στόχο σας

Αριστερό shift + 9: Ιδια ταχύτητα με το στόχο σας

Αριστερό shift + 0: Ανατινάξτε το στόχο σας

Αριστερό shift + I: Γίνετε άτρωτοι

Αριστερό shift + N: Μέση επιδιόρθωση των ζημιών σας

Αριστερό shift + W: Νικήστε στην αποστολή

PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 10 ΤΕΥΧΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	128	MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	127
ARMY MEN: AIR TACTICS	126	MAYDAY	125
BALDUR'S GATE	128	MDK 2	126
BANG! GUNSHIP ELITE	127	METAL FATIGUE	127
BEETLE CRAZY CUP	123	METAL GEAR SOLID	130
BALDUR'S GATE 2	130	MIDTOWN MADNESS	125
BLAIR WITCH: RUSTIN PARR (DEMO)	129	MIGHT & MAGIC VII	123
BLAIR WITCH: VOLUME 2-COFFIN ROCK	132	MOTO RACER 2	123
BUSINESS TYCOON	125	MOTOCROSS MADNESS 2	126
CARMAGEDDON TDR2000	129	MTV SPORTS SKATEBOARDING	131
CATECHUMEN	132	NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000	123, 125
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	131	NHL 2001	131
CRIMSON SKIES	130	OUTCAST	123
CROC: LEGEND OF THE GOBBOS	129	PACMAN-ADVENTURE IN TIME	132
DAGGERFALL	124	PLANESCAPE: TORMENT	128
DAIKATANA	124	PRINCE OF PERSIA 3D	125
DARK REIGN 2	130	PROFESSIONAL BULL RIDER 2	131
DEER HUNTER 4	131	RAINBOW 6: COVERT OPS ESSENTIALS	131
DEMOLITION RACER	123	RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	132
DESCENT 3	130	RETURN TO KRONDOR	130
DEUS EX	126, 128	RISK 2	124
DIABLO 2	129	ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS	132
DINO CRISIS	129	ROLLCAGE: STAGE 2	129
DOGS OF WAR	126	ROLLERCOASTER TYCOON	127
DUKES OF HAZZARD	131	RUNE	132
EARTH 2150	123	SOUTH PARK RALLY	127
EMPIRE OF THE ANTS	127	SPEED BUSTERS	130
ENEMY ENGAGED: COMMANCHE vs HOKUM	130	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	127
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	131	STAR TREK: ARMADA	129
FALCON 4.0	129	STAR TREK: STARFLEET COMMAND	125
FIFA 2000	124	STAR WARS: FORCE COMMANDER	125
FINAL FANTASY VIII	125	STARLANCER	128
FLYING HEROES	126	SUBMARINE TITANS	129
FORD RACING	130	SUDDEN STRIKE	124
FORMULA ONE 2000	127	SUPERBIKE 2000	129
GRAND PRIX 3	130	SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	124
GROUND CONTROL	126	TACHYON: THE FRINGE	126
HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE	128	THANDOR	129
HARD TRUCK 2	125	THE SIMS: LIVIN' IT UP	131
HEAVY GEAR II	123	TRICK STYLE	132
HEAVY METAL F.A.K.K. ^{2}	128	TZAR: BURDEN OF THE CROWN	126
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH	127	VAMPIRE: THE MASQUERADE	127
HIDDEN & DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE	131	VIETNAM: BLACK OPS	130
ICEWIND DALE	126	VIPER RACING	126
KA52 TEAM ALLIGATOR	128	WET ATTACK	125
KISS PSYCHO CIRCUS	127	WILD METAL COUNTRY	130
LEGO RACERS	132	X-BEYOND THE FRONTIER	132
MADDEN NFL2001	128	ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	132

COMMAND LINE

Επειδή πολλά cheats απαιτούν την έναρξη του παιχνιδιού με τη χρήση της command line, σας δίνουμε την περιγραφή της διαδικασίας φορτώματος ενός προγράμματος με χρήση γραπτής εντολής και εισαγωγή παραμέτρων στην εντολή αυτή.

- Από το desktop των Windows πατήστε "Start" κι επιλέξτε "Run...".
- Από το παράθυρο "Run" σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε οποιοδήποτε εκτελέσιμο πρόγραμμα (.bat, .exe) με χρήση γραπτής εντολής (command). Η διαδικασία είναι γνώριμη σε εκείνους που έχουν χρησιμοποιήσει το DOS στο παρελθόν. Για να οδηγηθείτε στο folder που είναι αποθηκευμένο το εκτελέσιμο πρόγραμμα πατήστε το πλήκτρο "Browse...".
- Από το παράθυρο "Browse" επιλέξτε διαδοχικά τα folders έως ότου φτάσετε σε εκείνο που περιέχει το εκτελέσιμο πρόγραμμα. Προσέξτε ότι στο παράθυρο των περιεχομένων κάθε φακέλου, πλην των εικονιδίων των folders εμφανίζονται και τα εικονίδια των εκτελέσιμων προγραμμάτων. Βρείτε το εκτελέσιμο πρόγραμμα και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιό του.
- Επιστρέφετε στο παράθυρο "Run", όπου πλέον στο πλαίσιο της command line φαίνεται η εντολή κλήσης του εκτελέσιμου αρχείου. Για να προσθέσετε την παράμετρο που θέλετε, κάνετε κλικ αμέσως μετά το κλείσιμο των εισαγωγικών, πληκτρολογήστε την παράμετρο, πιέστε "OK" και απλώς περιμένετε να ολοκληρωθεί το φόρτωμα.

ΜΕΡΟΣ Β'

QUAKE III ARENA SURVIVAL GUIDE

Πόσοι και πόσοι από εσάς δεν έχετε ρίξει αμέτρητα λίτρα δακρύων στο keyboard παίζοντας Quake 3: Arena στο Internet; Πόσες και πόσες φορές δεν έχετε πικραθεί ως εκεί που δεν παίρνει άλλο επειδή δεν έχετε καταφέρει να πάρετε ούτε ένα αναθεματισμένο Frag, ενώ οι αντίπαλοι βεβηλώνουν το πτώμα σας; Το ακόλουθο αφιέρωμα στο κορυφαίο αυτό παιχνίδι θα προσπαθήσει να σας κάνει αξιόλογους Quakers, ούτως ώστε να έχετε μία αξιοπρεπή παρουσία στην κοινότητα των Ελλήνων -και όχι μόνο- Quake-άδων. Αχ, βρε, στα όπα όπα σας έχω!

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

SUPER POWER UPS

Εδώ θα κάνουμε ένα αφιέρωμα σε όλα τα Special-Super Power Ups του παιχνιδιού και στον βέλτιστο τρόπο χρήσης τους. Χρειάζεται προσοχή στο γεγονός ότι κάθε φορά που βγαίνει ένα Power Up στην πίστα, συνοδεύεται από αντίστοιχο ήχο, ενώ το ίδιο συμβαίνει και όταν κάποιος το παίρνει. Επίσης, πρέπει να εκμεταλλευτείτε όσο το δυνατόν περισσότερο τον περιορισμένο χρόνο που έχετε στη διάθεσή σας όταν τα αποκτάτε. Με αλφαβητική σειρά έχουμε τα εξής Power Ups:

Battle Suit: Η τρομερή πανοπλία, η οποία σας προστατεύει από πτώσεις, λάβα και Splash Damage! Εχοντάς την κάνετε άφοβα Rocket Jumps, μια και δεν πρόκειται να χάνετε Health. Αν πρόκειται δε να αντιμετωπίσετε κάποιον με Battle Suit, προτιμήστε όπλα όπως Rail, Plasma και, φυσικά, BFG (αν το βρείτε).

Flight: Δεν πιστεύω να το πετύχετε σε κάποια πίστα στο Internet, αλλά πάλι ποιος ξέρει. Οποτε καταφέρω να το πάρω, το φοράω, περπατάω και πετάω :).

Haste: Με αυτό γίνεστε ένας μικρός Speedy Gonzales, ενώ έχετε τη δυνατότητα να βαράτε πολύ πιο γρήγορα. Οπλα με ήδη υψηλή συχνότητα ριπής (π.χ. Plasma) γίνονται θανατηφόρα, αρκεί βέβαια να πετύχετε τον αντίπαλο.

Invisibility: Ναι μεν σας κάνει αόρατους, αλλά πολύ εύκολα μπορείτε να προδώσετε τη θέση σας με τον ήχο που κάνετε τρέχοντας ή με διάφορα όπλα. Το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να καθίσετε κάπου απόμερα και να αλωνίζετε με το Rail Gun, χωρίς να μπορούν να σας "δουν" οι αντίπαλοι, αλλά ακόμα και αν σας "δουν", να μην μπορούν να κάνουν τίποτα.



Quake 3: Ο Βασιλιάς της δράσης!

Quad Damage: Δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις. Τα όπλα που σας προτείνω να χρησιμοποιείτε με το συγκεκριμένο Power Up είναι τα Plasma Gun, Rocket Launcher και Shotgun. Προσοχή μόνο στα δύο πρώτα, γιατί κάνουν και Splash Damage, οπότε με μία λάθος βολή μπορεί να "φύγετε" και εσείς μαζί με τον αντίπαλο. Τέλος, όταν στην πίστα είναι λίγοι οι παίκτες και βρεθείτε μπροστά στο Power Up, μην το πάρετε. Περιμένετε ένα βήμα δίπλα του και μόλις δείτε αντίπαλο, πάρτε το και κυνηγήστε τον. Τούτο διότι πολλές φορές θα χάσετε το Quad ψάχνοντας αντίπαλο.

MegaHealth: Σας προσθέτει 100 στο Health. Καλό θα ήταν να το παίρνετε αφού έχετε ήδη Health 100, έτσι ώστε να φτάνετε στο Maximum. Αν το δείτε δηλαδή και δεν έχετε 100 Health, προτιμήστε να φτάσετε το 100 με τα απλά Power Ups και μετά να πάρετε το MegaHealth. Βέβαια, δεν θα έχετε πάντα άνεση χώρου και χρόνου.

Personal Teleporter: Σας τη-

λεμεταφέρει σε τυχαίο σημείο της πίστας, εκτός του σημείου στο οποίο βρίσκεστε. Προσωπικά σε όποια πίστα το βρίσκω, το παίρνω και το χρησιμοποιώ ουκ ολίγες φορές. Με έχει γλιτώσει από του χάρου τα δόντια. Με το που δείτε, για παράδειγμα, τον αντίπαλο με Quad ή καλύτερο όπλο, τσουπ! το πατάτε και αφήστε τον να ψάχνει.

Regeneration: Με το που θα το αποκτήσετε, περιμένετε να φουλάρετε σε Health (δηλαδή 180-200) και εμπλακείτε σε μάχες χωρίς κανέναν φόβο, μια και η ενέργειά σας θα αναπληρώνεται. Οταν δείτε ότι αρπάζετε πολύ ξύλο και δεν πρόκειται να γλιτώσετε ούτε και με Regeneration, εφαρμόστε την κλασική τακτική "βάζω τα πόδια στην πλάτη και τρέχω".

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΠΙΣΤΑΣ

Στη συνέχεια σας παραθέτω μερικές γενικές συμβουλές που πρέπει να εφαρμόζετε στις πίστες. Θα γίνω πιο συγκεκριμένος με αναλυτικούς οδηγούς για Free For All, Capture The Flag, Team Deathmatch και Duels, προς το παρόν, όμως, φροντίστε να τηρείτε τα ακόλουθα:

• Ξεχάστε τα "περίπτερα" (camping). Ετσι δεν πεθαίνει ο έμπειρος αντίπαλος! Μην κάθεστε ακίνητοι περιμένοντας τον αντίπαλο να έρθει σε εσάς ή να τον αιφνιδιάσετε, γιατί θα πάτε για μαλλί και θα βγείτε κουρεμένοι. Τη στιγμή που θα κάτσετε ακίνητος, είναι η στιγμή που θα πεθάνετε. Φροντίστε να κάνετε περίπτερο (αν κάνετε καθόλου) έχοντας κάποιον σκοπό, πέραν του να αιφνιδιάσετε τον αντίπαλο, παραδείγματος χάριν, να περιμένετε την πανοπλία ή το όπλο να βγει. Μόνο αυτό το είδος περιπτέρου μπορεί να σας αποφέρει "κέρδος". Πάντως, ακόμα και αν περιμένετε κάποιο όπλο να βγει, φροντίστε να μην κάθεστε ακίνητοι, αλλά να το γυροφέρνετε (λίγο αριστερά, λίγο δεξιά κ.λπ.).

• Μάθετε τις πίστες καλά. Είναι από τα βασικά "κλειδιά" του παιχνιδιού το να ξέρετε πού βρίσκονται τα καλά όπλα και οι πανοπλίες σε κάθε πίστα. Παίξτε με τα Bots τις πίστες για να εξοικειωθείτε και να προπονηθείτε. Προσπαθήστε σε κάθε πίστα (αν υπάρχει) να παίρνετε τη Red Armor, η οποία είναι το Αλφα και το Ωμέγα της νίκης.

• Ερμηνεύετε τους ήχους που ακούτε προς όφελός σας. Εννοώ τους ήχους που κάνει κάποιος κινούμενος στην πίστα. Οταν ανοίγει πόρτες, παίρνει όπλα, πανοπλίες, Power Ups, ακόμα και το Health ακούγεται κάθε φορά ένας ξεχωριστός ήχος. Ολοι τους είναι μοναδικοί και αν ξέρετε καλά την πίστα, μπορείτε να καταλάβετε πού είναι ο αντίπαλος και προς τα πού κατευθύνεται. Επίσης, όσο λιγότερη ζωή έχει ο αντίπαλος τόσο πιο δυνατούς και "ταλαίπωρους" ήχους βγάζει. Οπότε, αν τον ακούτε να βογκάει πολύ δυνατά, ακόμα και Machine Gun μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να τον φάτε. Τέλος, αν καθώς παίζετε σε μία πίστα ακούσετε τη γνωστή βαρβάτη φωνή να λέει "Quad Damage" και δεν το έχετε πάρει εσείς, τρέξτε να κρυφτείτε!!!

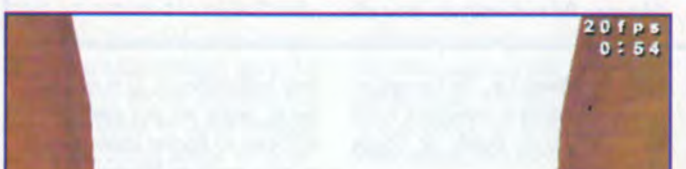
• Το Quake 3 Arena δεν είναι Flight Simulation! Και εξηγούμε: Οταν σας κυνηγάει ο αντίπαλος, μην τον αφήνετε να σας χτυπάει στην πλάτη ενώ εσείς τις αρπάζετε κανονικότατα. Γυρίστε επί τόπου και κάνετε την υποχώρησή σας με την όπισθεν πολεμώντας τον αντίπαλο. Θα μπερδευτείτε λίγο στην αρχή, αλλά όταν το μάθετε, θα δείτε ότι είναι αρκετά πρακτικό και πολύ ασφαλέστερο από το να αφήνετε την πλάτη σας ακάλυπτη και απλώς να τρέχετε!

• Κάθε μονομαχία που ξεκινάει δεν πρέπει ντε και καλά να τελειώνει... Μη διστάζετε να αποχωρείτε από μάχες, κανείς δεν θα σας πει κότα! Καλύτερα να αποχωρήσετε και να αντέξετε άλλα 5 λεπτά στην πίστα παρά να πεθάνετε άδοξα. Βέβαια, δεν λέω να τρέχετε πανικόβλητοι και να πεθαίνετε σαν τα σκυλιά στο αμπέλι, αλλά να μάθετε να γλιτώνετε από τα νύχια του αντιπάλου. Επίσης, μη φοβάστε να κάνετε άλματα από μεγάλα σημεία των πιστών. Θα χάσετε μεν λίγη ζωή, αλλά μπορεί και να γλιτώσετε αν δεν ακολουθήσει ο αντίπαλος.

• Η τελευταία γενική συμβουλή αφορά στην κίνηση του χαρακτήρα σας μέσα στις πίστες. Πρώτον, μην είστε προβλέψιμος στις κινήσεις, δηλαδή κάνετε παράξενες διαδρομές και μην αφήνετε τον αντίπαλο να μαντέψει πού πάτε. Αποφεύγετε όσο το δυνατόν περισσότερο τα Jump Pads όταν ο αντίπαλος διαθέτει Rail και έχετε οπτική επαφή. Καθώς κινείστε, μην κολλάτε-σφηνώνεστε σε τοίχους και γωνίες, αλλά να είστε εν κινήσει συνέχεια για να μη γίνεστε εύκολος στόχος. Μάθετε καθώς τρέχετε να πηδάτε συνέχεια. Είναι δυσκολότερο για τον αντίπαλο να σας πετύχει. Τέλος, ανοίγοντας πόρτες και στρίβοντας διαδρόμους, κάνετε έναν μικρό βηματισμό μπρος-πίσω, γιατί ενδεχομένως να έρθετε face to face με αντίπαλο, οπότε καλύτερα να τον υποδεχτείτε προετοιμασμένοι.

Duels

Οι μονομαχίες είναι το πιο αντρίκειο από όλα τα άλλα ματς. Δεν ανακατώνονται άλλοι σπαστικοί και αναδεικνύεται ο καλύτερος. Εδώ όποιος είναι καλύτερος κερδίζει, αν και υπάρχουν περιπτώσεις γκαντεμιάς που, αφού πεθά-





Προκειμένου να πάρετε το BFG στην Q3DM15 πρέπει να κάνετε Rocket Jump και να πέσετε πάνω στο Jump Pad, το οποίο θα σας χαρίσει και το πολυπόθητο όπλο.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΕΝΑΛΛΑΓΗΣ ΣΕ RAIL



Ο αντίπαλος τρέχει και εμείς τον κυνηγάμε με το Rocket Launcher.



Δεν τον έχουμε πετύχει (ακόμα) και μπαίνει στο Jump Pad, πηγαίνοντας για το Quad!!!



Αλλάζουμε γρήγορα σε Rail Gun, μια και το Rocket Launcher μάς είναι άχρηστο.



Εχει πάρει το Quad, αλλά πλέον με ένα κλικ είναι νεκρός. Με λίγη εξάσκηση θα τον πετύχετε στον αέρα, προτού πέσει.

νετε, εμφανίζεστε δίπλα στον αντίπαλο και σας ξανασκοτώνει...

Ως συνήθως οι Duels γίνονται σε μικρές πίστες, οπότε μπορείτε πολύ άνετα να παρακολουθείτε με τους ήχους τον αντίπαλο και να ξέρετε ποια όπλα έχει, πόσο Armor και πόσο Health. Να θυμάστε ότι όταν πεθαίνετε, ο αντίπαλος έχει μείνει με όση ζωή καταφέρατε να του αφαιρέσετε, οπότε έστω και αν έχετε πεθάνει, μπορείτε να πάρετε Frag ξαναβγαίνοντας στην πίστα. Αρκεί, βέβαια, να ξέρετε ή να έχετε ακούσει ότι ο αντίπαλος δεν έχει πολλά "ψωμιά" ακόμα. Τώρα θα μου πείτε μα πώς να το ξέρουμε... Πολύ απλά, αν πάρετε εσείς τη Red Armor και όχι αυτός, τότε και μια Rail-ιά είναι ικανή να τον ξεπαστρέψει (ή έστω μια Rail-ιά και μετά ένα άλλο πιο γρήγορο όπλο).

Προσπαθήστε να αποκτάτε τα κλειδιά της πίστας που θα σας χαρίσουν τη νίκη (Rocket Launcher, Rail Gun, Battle Suit, Red Armor κ.λπ.), ενώ ταυτόχρονα να τα στερείτε από τον αντίπαλο. Κάθε Power Up βγαίνει σε συγκεκριμένο χρόνο, οπότε έχοντας το μυαλό σας λίγο στο ότι πρόκειται να ξαναβγεί το Power Up, θα καταφέρετε να το παίρνετε συνέχεια. Αυτά τα ολίγα για τις Duels, ας δούμε τώρα λίγο το...

Free For All...

...ή εν συντομία FFA. Ο καθένας εναντίον όλων και όλοι εναντίον καθενός [όπα, το μπέρδεψα λιγάκι ;)]. Τέλος πάντων, η ουσία είναι ότι δεν χαρίζετε κάστανα σε κανέναν αντίπαλο. Ο,τι κινείται το σκοτώνετε και όπου δείτε πολλούς μαζί να σφάζονται, μπείτε και εσείς στο γλέντι καθαρίζοντας τους εναπομείναντες, ενώ το "Excellent" θα σας επιβραβεύει. Ο,τι όπλο βρίσκετε, πάρτε το, μην κυνηγάτε κατευθείαν το Rocket Launcher. Πάρτε στην αρχή τη Shotgun και μετά θα έρθουν και τα άλλα όπλα, είτε από νεκρούς αντιπάλους είτε κατευθείαν από την πηγή.

Φροντίστε να έχετε πάντα Ammo και καθώς κινείστε να μαζεύετε Health και Armor. Ξεχάστε το περίπτερο. Οπουδήποτε κάτσετε παραπάνω από τρία δευτερόλεπτα, θα σκάσει μύτη αντίπαλος, ειδικά στα σημεία που βγαίνουν τα καλά όπλα. Αν δεν βγει το όπλο φύγετε, μην περιμένετε να βγει,



Ενα καλό σημείο για "περίπτερο" στην Q3 TOURNEY3.

γιατί θα σας κάνουν με τα κρεμμυδάκια. Οσο πιο πολύ μέσα στην πίστα τόσο πιο δύσκολο να τη βγάλετε καθαρή.

Team Deathmatch

Εδώ τα πράγματα είναι λίγο περίπλοκα. Προτιμήστε να παίζετε στην ομάδα με άτομα με τα οποία συνεργάζεστε καλά (αν είναι δυνατόν). Βοηθάτε τους συμπαίκτες σας, περιμένοντας να πάρουν το όπλο ενώ εσείς φυλάτε τσίλιες. Αφήστε τους να πάρουν το όπλο που έχετε. Επίσης προτιμάτε να πηγαίνετε δύο δύο (σαν τους Χιώτες ένα πράμα) και να έχει ο καθένας διαφορετικό όπλο.

Κλείνοντας, θα αναφερθώ σε ένα αληθινό περιστατικό και προτείνω να ακολουθήσετε το παράδειγμα του τρομερού αυτού παίκτη. Παίζω Team Deathmatch και μόλις έχω πάρει το Rocket Launcher, ενώ ακούω ότι βγήκε το Quad Damage στην πίστα. Τρέχω λοιπόν να το πάρω πιο γρήγορα από όλους, τουλάχιστον έτσι νόμιζα... Με το που πλησιάζω στο Quad, βλέπω έναν της ομάδας μου (δεν θυμάμαι το όνομά του...) ο οποίος δεν παίρνει το Quad, αλλά το φυλάει για να το πάρει κάποιος άλλος από την ομάδα που έχει καλύτερο όπλο (είχε Machine Gun μόνο αυτός), στην προκειμένη περίπτωση εγώ! Επειτα από αυτό, κάνω και εγώ με τη σειρά μου το ίδιο στα Team Deathmatch, με αποτέλεσμα να μην έχω καλό όπλο για Quad. Περιμένω μπας και έρθει κανένας δικός μου με καλύτερο όπλο για να το πάρει εκείνος. Αν δω, βέβαια, αντίπαλο, το παίρνω με συνοπτικές διαδικασίες :). Εφαρμόζοντας ομαδικό πνεύμα, η Team σας θα νικήσει πανηγυρικώς. Βάλτε λοιπόν λίγο στην άκρη τον εγωισμό και τα πολλά Frags δίπλα από το όνομά σας. Αν δεν μπορείτε χωρίς αυτά, ξεχάστε τα Team Game και πηγαίνετε για Duels και FFA.

Capture The Flag

Ισως όχι τόσο διάσημο όσο τα άλλα είδη Quake III, αλλά υπερβολικά διασκεδαστικό, διότι ο σκοπός πλέον δεν είναι να σκοτώσεις τον αντίπαλο, αλλά να κατορθώσεις να φέρεις τη Flag του αντιπάλου στη δική σου βάση. Στο μεταξύ, όμως, ο αντίπαλος μπορεί να έχει κλέψει τη δική σου Flag, οπότε κάπου στο ενδιάμεσο γίνεται ένας πανζουρλισμός. Μη δίνετε άδικες μάχες, καθώς σκοπός σας -αν πάρετε τη Flag- είναι να γυρίσετε όσο το δυνατόν γρηγορότερα στη βάση, ενώ αν την έχει κάποιο άλλο μέλος της ομάδας και τρέχει προς τη βάση, πρέπει να το προστατέψετε από τους αντιπάλους! Καλό θα ήταν σε διάφορα πλήκτρα να βάλετε κάποιες έτοιμες συμβουλές προς τους συμπαίκτες σας. Πώς το κάνετε αυτό; Κατεβάστε την κονσόλα και γράψτε "Bind I say_team I've got the Flag, cover me!". Ετσι, όποτε πατάτε το πλήκτρο "I" μόνο στα μέλη της ομάδας σας θα φαίνεται το μήνυμα "I've got the Flag, Cover Me". Σε άλλο πλήκτρο μπορείτε να βάλετε άλλο μήνυμα και έτσι θα συνεννοείστε τσάκα τσάκα με τους δικούς σας. Οπλα και Armors υπάρχουν σε αφθονία σε όλη την πίστα, οπότε δεν πρόκειται να συναντήσετε προβλήματα.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Αυτές πάνω κάτω ήταν οι συμβουλές μου για να κάνετε μία καλύτερη εμφάνιση στα on-line σαλόνια του Quake III: Arena. Εχω παραλείψει αρκετά πράγματα (όπως αναλυτική επεξήγηση κάθε πίστας), γιατί δεν επέτρεπε την παρουσίασή τους ο περιορισμένος χώρος που είχαμε στη διάθεσή μας. Πολλά και καλά Frags σε όλους!

PC

ΟΙ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΤΟΥ SERPENT

Το Quake είναι κυρίως παιχνίδι αντανακλαστικών και πείρας, η οποία αποκτάται σιγά σιγά. Οσο περισσότερο Quake έχει παίξει κάποιος και όσο μεγαλύτερο είναι το επίπεδο του παίκτη με τον οποίο παίζει τόσο καλύτερος γίνεται. Βέβαια, στον παίκτη που πρωτοξεκινά και σκοπεύει να γίνει καλός, θα συνιστούσαμε να ρίξει μια ματιά σε ορισμένα βασικά στοιχεία, τα οποία θα τον βοηθήσουν να ανεβάσει το επίπεδό του πιο γρήγορα.

1) Μάθετε την πίστα που παίζετε. Παίζετε τις πιο δημοφιλείς πίστες μόνοι σας και εντοπίστε πού βρίσκονται τα όπλα και οι θωρακίσεις.

2) Πάρτε τον έλεγχο της πίστας. Αυτό προϋποθέτει συνεχή εγρήγορση σε όλους τους τομείς. Είναι ίσως το στοιχείο που κάνει δύο παίκτες της ίδιας κλάσης να ξεχωρίζουν. Με λίγα λόγια, "καβαντζώνετε" όλες τις θωρακίσεις και ακούτε πολύ προσεκτικά τα βήματα του αντιπάλου, ώστε να ξέρετε πού είναι και τι κάνει σχεδόν σε κάθε στιγμή του παιχνιδιού.

3) Εχετε αυτοέλεγχο. Δεν πρόκειται για αστείο, είναι το παν! Μην κάνετε άσκοπες επιθέσεις. Δεν χρειάζεται να πηδάτε συνέχεια και να βαράτε με τα όπλα... Αν βλέπετε πως δεν σας παίρνει, πάρτε δρόμο! Run FOREST run!

4) Αποφύγετε σε πίστες που υπάρχει το Railgun και ο αντίπαλος ξέρει καλό σημάδι να κάνετε άλματα είτε από Jump Pads είτε με το Jump. Αν είστε αναγκασμένοι να πηδήξετε, τότε προσπαθήστε με τα βελάκια στον αέρα να αλλάξετε την τροχιά του χαρακτήρα σας. Στο έδαφος πάλι κάνετε μικρά αριστερά και δεξιά strafes.

5) Ακούστε τον ήχο που κάνει το αντίπαλο model. Καταλαβαίνετε με ευκολία πότε έχει πολλή ζωή, όταν δέχεται τα πυρά σας, και πότε ζει οριακά. Αλλάξτε όπλο!

6) Grenades... Αχ! μία πονεμένη ιστορία. Το να πετάτε όπου βρείτε Grenades είναι και καλό και κακό. Συνήθως τις χρησιμοποιούμε για να καλύπτουμε τα νώτα μας από offensive players, ενώ εμείς προσπαθούμε να ανακτήσουμε τις δυνάμεις μας πίσω. Βέβαια, χρησιμεύουν και στην επίθεση ανάλογα πάντα με τη δομή και τη μορφολογία της πίστας.

7) Το να σημαδεύει κάποιος καλά είναι αριστοκρατικό προνόμιο που αποκτάται με πολλή, μα πάρα πολλή εξάσκηση. Τέλος, μία προσωπική άποψη. Αφήστε τα bots του παιχνιδιού στην ησυχία τους. Το μόνο που θα βελτιώσουν είναι το τρέξιμό σας. Παίξτε με ανθρώπους ώστε να εξασκηθείτε στο να σκέφτεστε τι σκέφτονται πριν να το σκεφτούν! Μόνο έτσι γίνεστε καλύτεροι. Γι' αυτό keep on practising :-)

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τονίζω σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να μου στέλνουν μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr, αφού η διεύθυνση shodan@otenet.gr αποτελεί πια παρελθόν. Μη στέλνετε e-mails γραμμένα σε Greek-English, διότι δεν απαντώ σε τέτοια μηνύματα, οπότε ο κόπος σας θα πάει χαμένος. Είναι τόσο δύσκολο να γράφετε στη γλώσσα μας; Επίσης, παρακαλείστε στα e-mails να γράφετε ολόκληρο το ελληνικό όνομά σας και, αν θέλετε, και το nickname που χρησιμοποιείτε.

Ας περάσουμε, όμως, στα γράμματά σας.

ΠΕΡΙ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΑ REVIEWS ΜΟΥ

Στο προηγούμενο άρθρο μου έγραφα ανάμεσα στα άλλα τα εξής:

"Μερικοί αναγνώστες ρωτάνε με τι κριτήρια βαθμολογώ ένα παιχνίδι, διερωτώμενοι χαρακτηριστικά πώς βγαίνει η βαθμολογία στο 'Προσωπικά' στο άρθρο μου για το Baldur's Gate 2. Ρωτούν, δηλαδή, πώς του βάζω Προσωπικά 98% όταν στα επιμέρους θέματα η βαθμολογία είναι χαμηλότερη.

Στο άρθρο μου για το Diablo 2 έβαλα ως γνωστόν τη βαθμολογία: Γραφικά: 97, Ηχος: 97, Σενάριο: 94, Χειρισμός: 90, Δράση: 97 και Προσωπικά: 98"

Οπως σωστά παρατηρεί ο αναγνώστης jdnightmare7 (jim JD7), στο κείμενο αυτό υπάρχει ένα μάλλον προφανές λάθος: Η βαθμολογία που αναφέρεται στο κείμενο δεν αφορά, φυσικά, στο Diablo 2 αλλά στο Baldur's Gate 2.

ULTIMA 9

Ελαβα ένα πολύ παράξενο μήνυμα, το οποίο -όπως δείχνει η όλη γραφή- προέρχεται μάλλον από ξένη γυναίκα. Εστειλα ένα απαντητικό e-mail για να μάθω σχετικά με τον αποστολέα, αλλά απάντηση δεν έχω πάρει ακόμη. Δημοσιεύω το e-mail, διότι το θεωρώ σημαντικό. Για ευνόητους λόγους διατηρώ την αγγλική γραφή.



Πριν από το φράκτη.

"Hail master Andreas!

About the message by Kostas Gerontis in PC Master - 15 Nov (in SOS).

The teleporter in Ultima 9 on the top of Stonegate is extremely useful. Using it, one can start the game fully equipped. Things to do:

1. Grab the usual Avatar staff (especially - avatar sword and medical aid kit).

2. Go through gypsy's questions (and get an extra bag from the chest).

3. Instead of going through moongate, fly over the fence in the yard of your house, where the dummy is.

4. Pull the secret trigger, hidden in the grass near the tree.

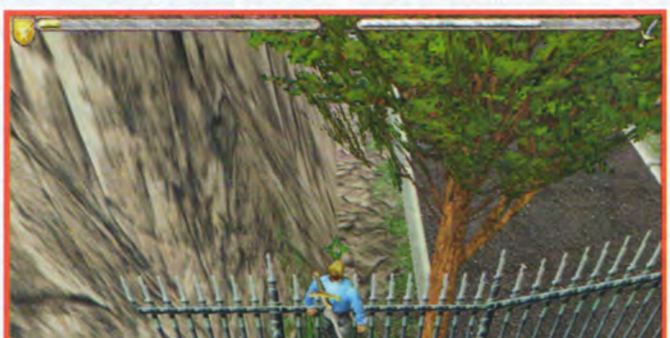
5. Many teleporters will appear. Those near give full sets of rare armor: pirate, bone, wurmguard, magi, blackrock. Those away teleport to various places in Britannia.

6. Get any armor you like, then teleport yourself to Britannia. Fly to Stonegate (patience...).

7. Fly through walls (patience...) into the room you normally start in and leave there all the goodies you desire to keep.

8. Fly through walls (patience...) out of the building. Fly on the top of Stonegate. Step on the teleporter. You will start in your room -as if going through moongate- but the goodies will still be in the room.





Φτιάξε μία στοίβα από διάφορα αντικείμενα και ανέβα επάνω της σκαρφαλώνοντας.

As far as I can tell, the game does not crash. I have used this cheat and played until Moonglow without problem.

Also, I would like to inform you that in the newest version of the game, there are more cheats available. Add to default.kmp, to [cheat commands] the following lines:

alt+shift+f = toggle_avatar_fly

alt+shift+j = toggle_avatar_fast

alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable

alt+shift+m = recharge_mana

alt+shift+s = fill_spellbook

Yours sincerely, Sabina"

Οσα γράφει είναι σοβαρά, αφού μπορούν να αλλάξουν σημαντικά το status του παιχνιδιού. Στην αρχή νόμισα ότι πρόκειται για κάποιο στέλεχος μέσα από την Origin ή την Electronic Arts. Βλέπετε, είναι πολύ εντυπωσιακή η πληρότητα του κειμένου της. Σημειωτέον ότι δεν έχω δει δημοσιευμένα πουθενά τα όσα γράφει - ούτε στα gaming sites του Internet ούτε στα newsgroups. Από την άλλη, γράφει ότι έχει φτάσει μέχρι το Moonglow, άρα μάλλον η προηγούμενη σκέψη μου δεν στέκει.

Προσωπικά γνώριζα την ύπαρξη των teleports πίσω από το φράχτη και είχα πάει εκεί χωρίς να κάνω το cheat για να πετάξω. Απλώς στοίβαξα αντικείμενα, σκαρφάλωσα και πήδηξα από την άλλη μεριά, όπως βλέπετε και στις φωτογραφίες. Παρ' όλο που είχα ψάξει πολύ, δεν είχα βρει το μοχλό που τις ενεργοποιεί. Μόνο τώρα, χάρη στο γράμμα της Sabina, βρήκα πού επιτέλους είναι αυτός ο καταραμένος ο μοχλός. Ηξερα ότι μπορείς να τηλεμεταφερθείς στο Stonegate, αλλά μέχρι εκεί, αφού κανονικά δεν μπορείς να κάνεις τίποτε άλλο. Φυσικά, με το cheat που σου επιτρέπει να πετάς (fly) -αν και είμαι κατά των cheat modes- όλα αλλάζουν.

BALDUR'S GATE 2

Με το παιχνίδι αυτό γίνεται χαμός - θα έπρεπε να είχα γραμματέα για να απαντά στις ερωτήσεις σας.



Ετσι θα βρεθείς από την άλλη μεριά του φράχτη, χωρίς να χρειαστείς το cheat mode για να πετάξεις.

Τα μεγαλύτερα προβλήματα φαίνεται ότι οφείλονται στις αποστολές που πρέπει να φέρεις εις πέρας προκειμένου να "πάρεις" τα Strongholds. Αρκετά γράμματα έχω λάβει και για τις μάχες με τους δράκους. Χαρακτηριστικά, ο αναγνώστης ΓΙΩΡΓΟΣ ΔΕΜΠΕΠΩΤΗΣ γράφει τα εξής:

"Αγαπητέ Ανδρέα,

Στέλνω αυτό το e-mail, που αφορά στο Baldur's Gate 2 για να υποδείξω έναν εύκολο τρόπο να νικήσει κανείς το ισχυρότερο τέρας του παιχνιδιού, τον Red Dragon Firkraag. Αρχικά, τον Firkraag μπορείτε να επιλέξετε να μην τον πολεμήσετε, όταν αναλάβετε το quest που σας αναθέτει ο Lord στο Copper Coronet που αφορά στην περιοχή Windspear Hills. Υποτίθεται ότι μπορείτε να τον νικήσετε, γιατί στο ίδιο dungeon που βρίσκεται ο Firkraag βρίσκεις ένα Dragonslayer Long Sword, ένα Dragon Helm και μία Dragon Shield +2. Ομως, κάθε προσπάθεια αντιμετώπισής του πρόσωπο με πρόσωπο είναι αποτυχημένη, καθώς έχει την κακή συνήθεια να σας ταράζει στα Greater Malison spells (κατεβάζουν τα saving throws των χαρακτήρων σας) και να χρησιμοποιεί το firebreathing του, ενώ φυσικά έχει μεγάλο magic resistance και immunity to fire.

Κάποια στιγμή, όταν -και αναλάβετε τα quests του High Hall of the Radiant Heart, ως δευτερεύον quest σας αναθέτουν να σκοτώσετε τον Firkraag, γιατί έχει στην κατοχή του το Holy Avenger +5 σπαθί (με διαφορά το καλύτερο σπαθί του παιχνιδιού και μπορούν να το χειριστούν μονάχα paladins). Τέτοια πρόκληση, φυσικά, δεν θα μπορούσε να αφήσει κανέναν ασυγκίνητο. Ελα, όμως, που ο δράκος έχει διαφορετική άποψη και δεν βγαίνει με τίποτα...

Η λύση είναι αρκετά απλή. Στο Cavern, όπου βρίσκεται ο Firkraag, τοποθετήστε τον(τους) μάγο(-ους) σας έτσι ώστε να μη βλέπετε το δράκο. Χρησιμοποιήσετε, δηλαδή, το fog προς όφελός σας. Εκεί εκτελέστε όσα περισσότερα cloudkill και death fog έχετε (εγώ χρησιμοποίησα 7 cloudkill και 3 death fog) κοντά στο δράκο (προσοχή, να μη φανεί στην οθόνη). Παρ' όλο που έχει magic resistance, θα 'περάσει' αρκετή ζημιά και, αν όλα πάνε καλά, ο δράκος θα εξοντωθεί χωρίς να κουραστείτε καθόλου (και 64.000 xp στο τσεπάκι)! Προσωπικά δοκίμασα να τον σκοτώσω μόνο με cloudkill, αλλά όταν πλησίαζε στο Near Death ή Badly Injured Status έκανε healing στον εαυτό του και... φτου κι απ' την αρχή. Γι' αυτό υποθέτω ότι η χρήση του death fog είναι απαραίτητη (άλλωστε, είναι 6ου level spell).

Αυτά και ελπίζω να βοήθησα αρκετούς.

Υ.Γ.: Ευχαριστώ τον ξάδερφό μου (ξέρει αυτός γιατί!)..."

Ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά τους.

Για τα Strongholds

Εννοείται ότι μόνο ο κύριος-βασικός χαρακτήρας σας (δηλαδή, αυτός που φτιάχνετε εσείς) μπορεί να πάρει το σχετικό τίτλο. Ετσι, π.χ., αν ο βασικός χαρακτήρας σας είναι ένας Fighter, θα πάρετε το Warrior Stronghold. Εχουμε, λοιπόν:

WARRIOR - De'Arnise Hold

Για να αρχίσει αυτό το quest



Ναι, αυτό ακριβώς είναι το σημείο στο οποίο βρίσκεται ο κρυμμένος μοχλός και τον οποίο εγώ δεν είχα βρει τόσο καιρό.

πρέπει να μιλήσεις στη Nalia στο Copper Coronet στο Slums. Πρέπει να αποδεχτείς με την πρώτη την προσφορά που σου κάνει, αλλιώς θα είναι αργά. Πρέπει να εκτελέσεις 8 υποαποστολές.

PRIEST - Cult at the Temple District

Συνήθως, όταν επισκέπτεσαι το Temple District, ένας Priest of Helm σου μιλά. Οταν έρθεις εδώ και ο κύριος χαρακτήρας σου είναι Priest, "κάποιος" (ανάλογα τι Priest είσαι) σε καλεί να τον ακολουθήσεις.

PALADIN - Order of the Radiant Heart (Lord Jierdan Quest, Copper Coronet)

Μίλησε στον Lord Jierdan στο Copper Coronet (Slums). Μετά την αποστολή σου μπορείς να γίνεις μέλος του Order of the Radiant Heart. Τα special abilities του Paladin σου θα ανέβουν. Πρέπει να εκτελέσεις 4 υποαποστολές. Η τελευταία υποαποστολή σου θα είναι να πάρεις το σπαθί Avenger από τον Red Dragon Firkraag. Νικώντας τον παίρνεις τα εξής:

- Firkraag - 64.000 exp
- Red Dragon Scales
- Holy Avenger +5
- Cloak of the Shield
- 1.500 gold

Spells - Invisible Stalker (Mage)

Τώρα γύρισε στον Reirac για να πάρεις 35.000 experience. Πήγαινε στα Docks και δώσε τα Dragon Scales στον Cromwell για να σου φτιάξει τη Red Scale Armor (AC of -1).

THIEF - Shadow Thieves Guild (στα Docks)

Πήγαινε στο Shadow Thieves Guild στο Docks (θα σε αφήσουν, αν ξέρεις τον Gaelan). Μίλησε στον Renal Bloodscalp και ολοκλήρωσε τις αποστολές του. Μπορείς να ολοκληρώσεις επιπλέον δύο υποαποστολές.

RANGER - Umar Hills Quest (Ξεκινάς στο Government District)

Μίλησε στον Delon στο Government District. Μπορείς να ολοκληρώσεις 3 υποαποστολές.

WIZARD - The Planar Sphere

Μίλησε στον Cowled Wizard και δέξου την αποστολή που σου αναθέτει. Πρέπει να ολοκληρώσεις τρεις υποαποστολές.

BARD - Theatre κάτω από το Five Flagons

Πήγαινε στο Bridge District και μπες στο Five Flagons. Πήγαινε στο θέατρο στο υπόγειο. Παρακολούθησε την παράσταση και ολοκλήρωσε την αποστολή του Raelis Shai. Πρέπει να ολοκληρώσεις εννιά υποαποστολές.

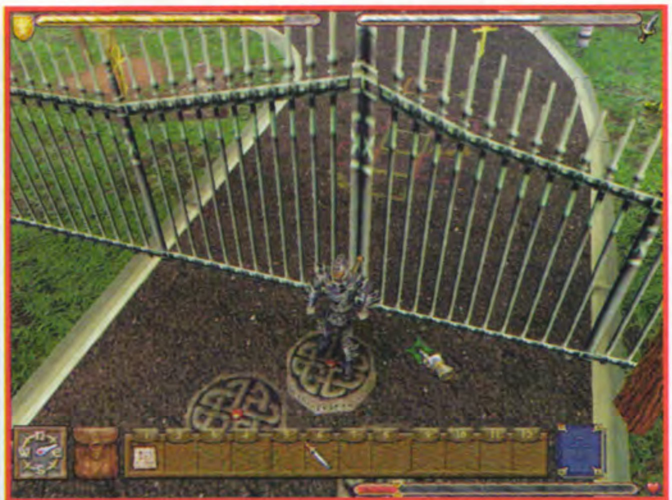
DRUID - Druid Grove (Ξεκινάς στο City Gate)

Μίλησε σε αυτόν που είναι στην πύλη της πόλης για να μάθεις την πρώτη αποστολή σου. Σημειωτέον ότι για να αποκτήσεις τον πλήρη έλεγχο του Druid, αυτός πρέπει να είναι τουλάχιστον 14. Αν ολοκληρώσεις την αποστολή (Trademeet quest) και δεν έχεις φτάσει ακόμη στο 14ο επίπεδο, όποτε αυτό γίνει ένας Druid θα σε συναντήσει και θα σου πει να πας στο Grove.

Πρέπει να ολοκληρώσεις δύο υποαποστολές.

ΠΑΡΑΔΟΞΟ

Ενας τύπος δημοσίευσε ένα μήνυμα σύμφωνα με το οποίο κατόρθωσε να "αποκτήσει" δύο Strongholds. Ναι, διαβάζετε σωστά. Πώς το έκανε αυτό; Εφτιαξε



Καθώς στέκεσαι πάνω σε αυτήν παίρνεις την πιο πολύτιμη πανοπλία όλου του παιχνιδιού, την περίφημη Blackrock, με πλήρη εξάρτυση.

ένα dual Kensai/Mage χαρακτήρα θέλοντας να δει αν μπορεί να πάρει ένα stronghold για κάθε κλάση ξεχωριστά. Καθάρισε το de'Arnise keep με τη Nalia στην ομάδα, αλλά αρνήθηκε να πάρει τον έλεγχο (μάλλον με τη φράση "I don't think I'm the right person for this". Αμέσως μετά πήγε και καθάρισε το Planar Sphere. Στο τέλος πήρε το Sphere από τον Lavok και έτσι έγινε κάτοχος του stronghold. (Δοκιμάζοντας βρήκε ότι αν είχε αποδεχτεί πρώτα της Nalia, ο Lavok δεν θα του έδινε το Sphere). Τέλος, πήγε πίσω στο de'Arnise keep και είπε στη Nalia ότι συμφωνεί με την πρότασή της και έτσι το stronghold έγινε δικό του. Με την τακτική αυτή έγινε κάτοχος δύο strongholds!

ΟΙ ΜΑΧΕΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΔΡΑΚΟΥΣ

Χαμός στο στερέωμα, μια και είναι από τις πιο δύσκολες μάχες του παιχνιδιού. Ψάχνοντας στο Internet έχω καταγράψει έντεκα διαφορετικές τακτικές-στρατηγικές:

1. Τοποθέτησε 2 ή 3 clerics δίπλα στον Dragon. Κάνε τα Haste και Bless και οτιδήποτε άλλο θεωρείς απαραίτητο. Βάλε όλους τους clerics να κάνουν το Harm spell. Μετά κάνε επίθεση στον Dragon. Αν αποτύχεις ξαναφόρτωσε και ξαναπροσπάθησε.

2. Χρειάζεσαι έναν Mage και ένα wand of cloudkill ή έναν ισχυρό Sorcerer που γνωρίζει το cloudkills spell. Τοποθέτησε τον Mage όσο πιο κοντά στον Dragon μπορείς, χωρίς όμως να τον αποκαλύψεις! Κάνε πολύ γρήγορα 4-6 cloudkill spells στην περιοχή ακριβώς δίπλα του - μην περιμένεις, δηλαδή, να "εξαντληθεί" το ένα για να κάνεις το άλλο. Λογικά, ο Dragon δεν θα βγει από τη σκιά-ομίχλη και εσύ πρέπει να πεθάνεις δηλητηριασμένος. Αυτή η τακτική είναι περίπου ίδια με αυτή του Γιώργου Δεμπεγιώτη.

3. Κάνε cast όποια protection spells έχεις και μετακίνησε τους Fighters όσο πιο κοντά του μπορείς. Βάλε έναν Mage να κάνει cast το Breach και έναν Cleric να



Κινώντας το μοχλό εμφανίζονται πάρα πολλές teleports.

κάνει cast το Magic Resistance στον Dragon! Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να "βάλει" το Magic Resistance του σύμφωνα με το 10+1%/lvl του Cleric σου, δηλαδή 20-30% πιο χαμηλό από το κανονικό του! Μετά ακολουθεί ένα Lower Resistance από τον Mage και ένα Aerial Servant (cleric) για να επιτεθεί πρώτα σε αυτό ο Dragon.

4. Βάλε έναν Mage να δημιουργήσει ένα wizard's eye μακριά από τον Dragon. Μετά στείλε το τριγύρω του έτσι ώστε ο Dragon να μην κοιτά εσένα. Ακόμη καλύτερα θα είναι να δημιουργήσεις δύο wizard's eyes. Ο Dragon θα τους επιτεθεί, οπότε εσύ μπορείς να τον χτυπάς με τόξα ή spells.

5. Με ομάδα που αποτελείται από έναν Archer level 13 και τους Minsc, Jaheira, Jan, Aerie και Nalia, προετοίμασε 4 cloudkill spells (memorized - Nalia), 7 ή 8 magic missiles (Nalia ή Aerie ή Jan) και ένα wizard eye spell (Jan) κάνε 4 cloudkills στον Dragon χωρίς να σε δει (φυσικά, πρέπει να ξέρεις πού ακριβώς βρίσκεται). Μετά κάνε το wizard eye. Ο Dragon αρχίζει να το πολεμά. Τότε κάνε επίθεση με τα magic missiles και θα τους σκοτώσεις εύκολα.

6. Βάλε τους Mages σου να κάνουν τα cast τα greater malison και lower resistance στον Dragon, μετά βάλε τους Druids/Rangers να κάνουν cast τα summon insects ή insect plague στον Dragon (με προτιμότερα τα earth elementals ή τα air elementals) και κάνε haste στην ομάδα σου. Μετά ο Dragon είναι παιχνιδάκι (ένας Druid κάνει με 100% επιτυχία cast το spell αυτό!).

7. Με κύριο χαρακτήρα έναν Paladin level 10 μπορείς να σκοτώσεις τον Firkraag ως εξής:

α. Πριν να πολεμήσεις τον Firkraag (δεν επιτίθεται μέχρι να του μιλήσεις), κάνε cast summon όσα περισσότερα τέρατα μπορείς. Το call woodland beings spell είναι εξαιρετικό γι' αυτήν τη δουλειά.

β. Στείλε τα τέρατα 10-15 βήματα πίσω από τον Firkraag.

γ. Τοποθέτησε τους melee σου Fighters δίπλα στον Dragon και όλους τους άλλους μακριά του.

δ. Κάνε στην ομάδα σου όποιο "καλό" spell μπορείς (Haste, Defensive Harmony κ.λπ.) ή πιες Potions of Giant Strength.

ε. Μίλησε στον Firkraag και πες του ότι "he's going down". Μπορείς να του καταφέρεις μερικά χτυπήματα με τους Melee Fighters μέχρι να γίνει επιθετικός.

στ. Χτύπα τον με ό,τι έχεις, μέχρι να κάνει το χτύπημά του. Θα πετάξει τους Fighters σου, αλλά αυτό θα είναι χρήσιμο! Η φωτιά του θα χτυπήσει τα τέρατα που έχεις δημιουργήσει, αλλά ποιος νοιάζεται γι' αυτά. Αμέσως ξαναόρμα του με όσους Fighters έχεις. Λογικά πρέπει να το σκοτώσεις προτού ξαναρίξει φωτιά...

8. Στείλε μερικά summoned monsters στη σκιά-ομίχλη. Ο Dragon θα τους ρίξει φωτιά. Αμέσως βάλε τον Mage σου και κάνε cast το feeblemind. Αν πιάσει, είσαι νικητής. Ξαναφόρτωσε μέχρι να το πετύχεις.

9. Και όμως... μέσα σε έξι γύρους με έναν χαρακτήρα που φορούσε ένα helm of mind blocking και -9 armor class (η cloak of the mirror είναι εξαιρετικά χρήσιμη) μπορείς να σκοτώσεις τον Firkraag με τον παλιό, παραδοσιακό τρόπο: πρόσωπο με πρόσωπο, ακόμη και στο δυσκολότερο επίπεδο! (Σημείωση: Προσπάθησα πολύ γι' αυτό, αλλά δεν το κατόρθωσα.)

10. Πώς σκοτώνεις έναν Dragon χωρίς ξαναφόρτωμα ή χωρίς να εκμεταλλευτείς το fog of war του παιχνιδιού; Με μία ομάδα από:

- 5th Fighter/12 level Mage
- Minsc 9th
- Vaylgar 9th
- Jaheira 9th/11th
- Yoshimo 11th
- Aerie 8/10th

Βάλε την Jaheira να κάνει summon ένα fire elemental και μία nymph και την Aerie να καλέσει (summoned) 3 ακόμη fire elementals με τη staff of fire. Οι dual Mage/Fighter και Minsc χρησιμοποίησαν frost giant strength potions και oil of speed (πολεμιστές Α και Β). Κάνε Haste σε όλη την υπόλοιπη ομάδα και τα elementals, αλλά φρόντισε οι πολεμιστές Α και Β να είναι μακριά, αλλιώς θα πάει στράφι το oil of speed. Φρόντισε ώστε όλα τα μέλη της ομάδα σου να έχουν τα Remove fear (προστατεύει από το Dragons fear) και Resist Fire, και οι πολεμιστές Α και Β να έχουν σχεδόν 100% resistance from spells. Κάνε τα Bless, Chant, Defensive Harmony, Protection from Evil spells.

Τοποθέτησε τον Minsc μπροστά από τον Dragon και τα Fire Elementals σε ημικύκλιο τριγύρω από τον Dragon, ενώ τέλος τον dual Fighter/Mage πίσω από τον Dragon. Βάλε τον Minsc να μιλήσει στον Dragon και, ενώ αυτοί μιλούν, κάνε τα:

α. Ο dual Fighter/Mage Cast Breach

β. Η Aierie cast lower resistance

γ. Η Jaheira cast Insect Plague

δ. Η Nymph cast Miscast Magic

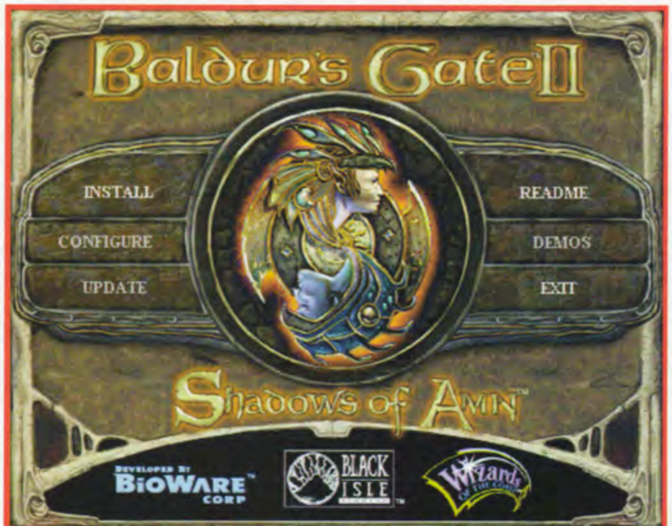
Ο dual Fighter/Mages επιτίθεται από πίσω, ενώ ο Minsc και τα Elementals επιτίθενται από μπροστά. Οι Jaheira ή Aerie κάνει το spell doom και μετά επιτίθενται με τα missile weapons και οι Vaylgar/Yoshimo επιτίθενται με τα missile weapons.

Ο Dragon θα επιτεθεί στην μπροστινή ομάδα του αγνοώντας προς το παρόν τον Fighter Mage που με έναν Dragon slaying sword του επιτίθεται από πίσω. Μόλις εξοντώσει τα elementals γυρνά προς τον dual Fighter/Mage. Αυτό δίνει την ευκαιρία στις Jaheira/Aerie να καλέσουν (summon) και άλλα τέρατα. Ο Dragon θα χτυπήσει (wing buffer) τον dual Figher/Mage μακριά. Τότε η νέα ομάδα με τα τέρατα θα αποσπάσει πάλι την προσοχή του Dragon και έτσι ο dual Fighter/Mage θα του επιτεθεί ξανά από πίσω. Πρέπει να τον σκοτώσεις χωρίς ιδιαίτερη ζημιά.

11. Ακόμη και αν έχεις χαμηλό επίπεδο, να πώς μπορείς να σκοτώσεις τον Red Dragon σχετικά εύκολα: Βάλε τον Yoshimo να χρησιμοποιήσει το set snares ability και τοποθέτησε snares τριγύρω από τον Dragon προτού του επιτεθείς. Ετσι, θα τον σκοτώσεις παραδόξως εύκολα, χωρίς να πάθεις σχεδόν τίποτα. (Σημείωση: Οντως αυτή η τακτική είναι και η πιο απλή και εύκολη.)

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα σε δεκαπέντε ημέρες. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο λεκανοπέδιο καλό είναι να γράφετε στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, διότι δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC



BALDUR'S GATE II

ADVENTURES ΣΤΑ... ΣΧΟΛΕΙΑ!

Οταν η Ελλάδα κοιμάται τον ύπνο του δικαίου...

Ούτε μία λέξη δεν ξέρω να πω σε σας,
γενιές των εποχών που έρχονται,
Μήτε μία υπόδειξη θα μπορούσα να σας κάνω,
με δάχτυλο τρεμάμενο,
Γιατί πώς μπορεί το δρόμο να δείξει
αυτός που ποτέ δεν διάβηκε!

Από το "Μήνυμα του ετοιμοθάνατου ποιητή στη νεολαία"
του Μπέρτολτ Μπρεχτ

Πολύ παλιά είχα γράψει στο τότε κραταιό "Pixel" -και μερικές φορές και στο "PC Master"- για την αξία των adventure games ως ευρύτερου εκπαιδευτικού μέσου, καθώς επιτρέπουν την εξέταση- ανάπτυξη μερικών από τις βασικότερες ικανότητές μας, οι οποίες είναι βέβαιο ότι ενδιαφέρουν κάθε σύγχρονη εκπαιδευτική αρχή.

Είναι γνωστό ότι στην Αγγλία, τη δεκαετία του '80 (δεν ξέρω τι συμβαίνει τώρα πια), στα περισσότερα σχολεία οι μαθητές που τελείωναν την εκπαίδευσή τους έπρεπε να κάνουν μία ενδιαφέρουσα από πολλές πλευρές εργασία: να συγγράψουν ένα δικό τους adventure. Αφήνοντας στην άκρη τον προγραμματισμό, τους κώδικες και τα γραφικά, αφού τα adventures της εποχής ήταν τα text adventures, οι μαθητές καλούνταν να γράψουν ένα δικό τους σενάριο, να το αναπτύξουν, να παρουσιάσουν το σχεδιασμό της δράσης του, το λογικό καθορισμό των γρίφων του και, τέλος, να το παρουσιάσουν -όσοι μπορούσαν- ως ολοκληρωμένο προϊόν, δηλαδή να το μετατρέψουν σε λειτουργικό πρόγραμμα, ένα πρόγραμμα που να τρέχει, ένα παιχνίδι που ο καθένας θα μπορούσε να δει και να παίξει. Με τον τρόπο αυτό οι εκπαιδευτικές αρχές της Μεγάλης Βρετανίας έκριναν τότε ότι βοηθούσαν τους εφήβους της χώρας τους να αναπτύξουν μία σειρά δημιουργικών και λογικών ικανοτήτων, όπως αυτές του λογικού σχεδιασμού, της ορθολογιστικής ανάπτυξης και του προγραμματισμού με την ευρύτερη έννοια.

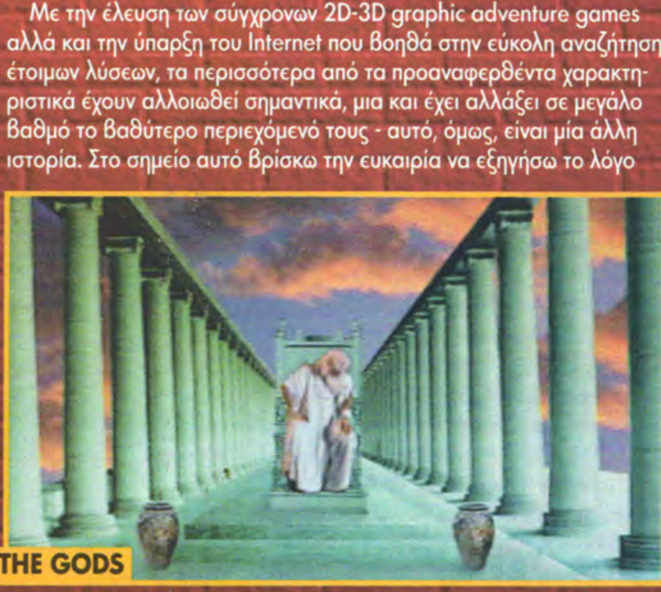
Δεν είναι τυχαίο, λοιπόν, που η μεγαλύτερη στον κόσμο ανάπτυξη και εμπορική κίνηση των text adventures τη δεκαετία εκείνη σημειώθηκε στην Αγγλία. Ναι, η Αγγλία ήταν το επίγειο βασίλειο των απανταχού adventurers κατά τη δεκαετία 1982-92, με δεκάδες κυκλοφορίες αξιόλογων adventures. (Εχω πρωτότυπα τα περισσότερα από αυτά, μια και τα αγόραζα μανιωδώς. Ολα αυτά δε όταν η Αμερική με τις Infocom, Scott Adams International και μερικές ακόμη αμιγώς εμπορικές εταιρείες αποτελούσε την άλλη όψη του νομίσματος.)

Πώς, όμως, επιδρούσαν τα text και text-graphic adventure games στο χαρακτήρα των νέων ανθρώπων και ποια ήταν τα χαρακτηριστικά επάνω στα οποία υπήρχε αλληλεπίδραση; Τα παιχνίδια αυτά απαιτούν αρχικά ισχυρή προσήλωση - εξασκούν, δηλαδή, με έναν πολύ δημιουργικό τρόπο την επιμονή και την υπομονή (όπως κάνει και ο σύγχρονος αθλητισμός, σε άλλο επίπεδο βέβαια). Φυσικά, απαιτούν και αναπτύσσουν το λογ.κό τρόπο σκέψης, αφού βασίζονται καθαρά στη δύναμη της λογικής. Εν συνεχεία απαιτούν και αναπτύσσουν την αναλυτική ικανότητα της σκέψης, πάνω στην οποία στηρίζεται η γενικότερη ύπαρξη και λειτουργία των text adventures games. Πρόκειται για μία από τις πιο σημαντικές πνευματικές λειτουργίες του ανθρώπου, απαραίτητη προκειμένου κάποιος να τελειώσει μόνος του, χωρίς εξωτερική παρέμβαση και βοήθεια, ένα adventure game της εποχής και φυσικά προαπαιτούμενη για να αναλύει σωστά, δημιουργικά και κατά το δυνατόν πιο ολοκληρωμένα τον κόσμο που μας περιβάλλει και τις δυσκολίες που κάθε φορά αντιμετωπίζει. Ταυτόχρονα ανέπτυσσαν μία σειρά άλλων ικανοτήτων-λειτουργιών, όπως αυτές του προσανατολισμού (με τη γενικότερη κίνηση και τα mazes που σχεδόν όλα περιείχαν) και της φαντασίας (μόνο έτσι μπορούσες να επικοινωνήσεις με τα παιχνίδια, τα οποία σε μετέφεραν σε άλλους, μη πραγματικούς κόσμους).

Με την έλευση των σύγχρονων 2D-3D graphic adventure games αλλά και την ύπαρξη του Internet που βοηθά στην εύκολη αναζήτηση έτοιμων λύσεων, τα περισσότερα από τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά έχουν αλλοιωθεί σημαντικά, μια και έχει αλλάξει σε μεγάλο βαθμό το βαθύτερο περιεχόμενό τους - αυτό, όμως, είναι μία άλλη ιστορία. Στο σημείο αυτό βρίσκω την ευκαιρία να εξηγήσω το λόγο



WRATH OF THE GODS



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

για τον οποίο είμαι αντίθετος αφ' ενός με τη δημοσίευση από πλευράς gaming sites και περιοδικών και αφ' ετέρου με την αναζήτηση από πλευράς χρηστών των λύσεων των παιχνιδιών και των cheat modes κάθε είδους. Με απλές λέξεις, η έτοιμη λύση αναιρεί το μεγαλύτερο μέρος της ίδιας της ύπαρξης των παιχνιδιών οποιασδήποτε κατηγορίας, από τα text adventures έως τα action games. Αναιρεί όχι μόνο το βαθύτερο εκπαιδευτικό περιεχόμενο κάθε τέτοιου παιχνιδιού αλλά και την ψυχαγωγία αυτή καθ' εαυτή που πρέπει να παρέχουν. Το να παίζεις ένα παιχνίδι με έτοιμες λύσεις και cheat modes είναι σαν να πηγαίνεις να τρως φαγητό σε ένα φαστφουντάδικο αντί να προτιμάς την αναζήτηση ενός παλιού και καλού ταβερνείου και την ευχαρίστηση που αυτό προσφέρει. ("Παραλληλισμός και αυτός..." θα σκεφτείτε. Μάλλον πεινάω τώρα που γράφω το άρθρο!)

Αφορμή για τις σκέψεις μου αποτέλεσε η κυκλοφορία του πλήρως εξελληνισμένου adventure ODYSSEY: THE SEARCH FOR ULYSSES. Αναρωτιόμουν για ποιο λόγο ένα τέτοιο παιχνίδι δεν πηγαίνει στα σχολεία μας ως ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό προϊόν που θα βοηθήσει τους μαθητές στην καλύτερη αφομοίωση της ελληνικής μυθολογίας, με τη δημιουργική παρέμβαση βέβαια των δασκάλων τους. Συνειρμικά σκέφτηκα το περίφημο WRATH OF THE GODS, το οποίο όταν είδα αναρωτήθηκα γιατί κάποιος από το Υπουργείο Παιδείας δεν εισηγείται την αγορά των δικαιωμάτων του στη χώρα μας, τον εξελληνισμό και τη διανομή του σε όλα τα δημοτικά σχολεία της χώρας μας.

Φυσικά, δεν περιμένω απάντηση, αφού ανήκω μεταξύ εκείνων που πιστεύουν ότι τα υπουργεία στη χώρα μας είναι ικανά για μόνο ένα πράγμα: την παραγωγή ακινησίας σε όλα τα επίπεδα, μια και στο σύνολό τους βρίσκονται τουλάχιστον 10-15 χρόνια πίσω από τις στοιχειώδεις ανάγκες μίας σύγχρονης κοινωνίας.

Πρόσφατα διάβασα στο "Just Adventure" ένα review του WRATH OF THE GODS και λυπήθηκα: Η αρθρογράφος υποστήριζε ούτε λίγο ούτε πολύ ότι είναι καλό για δύο απογεύματα, πείθοντάς με έτσι ότι ή δεν το έχει παίξει ή το είχε παίξει μέσω μίας λύσης. Αλλιώς κανείς δεν το τελειώνει σε δύο απογεύματα, όσο καλός και να είναι. Επαναλαμβάνει, επίσης, δύο από τις βασικές αρνητικές κριτικές που του έχει ασκήσει ένα έντυπο του ειδικού Τύπου της Αμερικής. Σύμφωνα με τη μία από αυτές: "...τα γραφικά του μοιάζουν με ένα ελαφρά ανησυχητικό μείγμα από ηθοποιούς που έχουν κολληθεί επάνω σε κάτι που μοιάζει με εικόνες κομμένες από ταξιδιωτικά περιοδικά και μπαλωμένες μεταξύ τους, που έχουν ζωγραφιστεί σε μπερδεμένες αποχρώσεις...". Σύμφωνα με την άλλη περιέχει δύο mazes! Διαβάζοντας αυτά πείθομαι ότι πρόκειται για αντιγραφή της προαναφερθείσας παλιάς κριτικής. Οπως είχα γράψει στο review που είχα για το WRATH OF THE GODS στο τεύχος του Οκτωβρίου του 1994: "...συνδυάζει φωτορεαλιστικά γραφικά με πλήρως βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες-ηθοποιούς, οι οποίοι κινούνται τρισδιάστατα στην οθόνη. Είναι ένα πραγματικό επίτευγμα... Το animation των χαρακτήρων είναι άριστο...". Ξετρελαμένος μαζί του, του είχα βάλει τότε 98%!





Φωτογραφία από ένα σχολείο στην Αμερική όπου παίζουν το παιχνίδι μαθαίνοντας ταυτόχρονα την ελληνική μυθολογία. Πόσο μακριά βρίσκεται η ελληνική πραγματικότητα...

Θυμάμαι ότι, όταν διάβασα την αρνητική και εντελώς εξωπραγματική κριτική που προανέφερα, απευθύνθηκα στον Γ. Πατρίκο, τότε αρχισυντάκτη και σαφώς με περισσότερες γνώσεις στον τομέα των γραφικών από εμένα, να μου πει αν τελικά είχα δίκιο ή είχα κάνει κάποιο σημαντικό λάθος στο άρθρο μου. Ο Γιάννης είχε τότε συμφωνήσει μαζί μου, λέγοντας ότι "μιλούν λες και πρόκειται για άλλο παιχνίδι".

Οποιος ενδιαφέρεται μπορεί να βρει το παιχνίδι στη διεύθυνση: http://www.mythweb.com/teachers/learning/wrath/index.html

Το παιχνίδι διατίθεται σε δύο ξεχωριστές εκδόσεις, την Individual Edition και την Teacher's Edition.

Φυσικά, δεν μπορώ να μην αναφέρω χαρακτηριστικά αποσπάσματα από τις κριτικές που δημοσιεύτηκαν σε μερικά από τα πιο αξιόλογα έντυπα των ΗΠΑ:

"Πώς να διδάξεις τα πανάρχαια κείμενα της ελληνικής μυθολογίας σε ένα παιδί της δεκαετίας του '90; Μετάτρεψε τη μυθολογία σε computer game βασισμένο στους μύθους αυτούς..." - Wall Street Journal

"Το Wrath of the Gods οριοθετεί τη λεγόμενη state of the art of computer games... Οι διάφορες τοποθεσίες και τα animations είναι τόσο πολύ εντυπωσιακά..." - The New York Times

"Το Wrath of the Gods είναι ένα διασκεδαστικό και εκπαιδευτικό adventure τόσο για τον έμπειρο όσο και για το νέο χρήστη... Ενας θαυμάσιος συνδυασμός ιστορίας και μυθολογίας, με ενδιαφέρον gameplay και ποιοτική παρουσίαση..." - Computer Gaming World

Αυτό, λοιπόν, το παιχνίδι "ψιλοθάβει" το "Just Adventure". Αυτό το παιχνίδι αγνοούν οι παράγοντες του Υπουργείου Παιδείας και του εκπαιδευτικού συστήματός μας. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι για τη Μέδουσα η εγκυκλοπαίδεια του MythWeb γράφει τα εξής:

"Η μοναδική θνητή από τις Γοργόνες (μα γιατί το είχα ξεχάσει αυτό όταν έγραφα το άρθρο μου για το Odyssey: The Search for Ulysses;) που νικήθηκε από τον Περσέα. Το γεγονός πως ο ήρωας χρησιμοποίησε μία ασπίδα που 'αντανακλούσε' και την οποία του έδωσε η Αθηνά αποφεύγοντας να την κοιτάξει στα μάτια υπονοεί ότι οι Γοργόνες είχαν τη δύναμη να μετατρέπουν σε πέτρα οποιονδήποτε τις κοιτούσε. Οι περισσότερες, ωστόσο, εκδοχές του μύθου αναφέρουν ότι μετέτρεπε σε βράχο οποιονδήποτε αυτή κοιτούσε. Αυτό, όμως δεν αποτέλεσε εμπόδιο για τον Περσέα, μια και η Μέδουσα κοιμόταν όταν της έκοψε το κεφάλι".

Πάω να ξαναδιαβάσω τη μυθολογία της Εκδοτικής, διότι έχω πολλά κενά...

PC

Ο MAME ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ!

Τα απομεινάρια ενός δημοψηφίσματος...

Οπως υποσχέθηκα πριν από δεκαπέντε ημέρες, στο παρόν τεύχος θα δούμε αναλυτικά τα αποτελέσματα του δημοψηφίσματος που διοργάνωσε το έγκυρο site Emucamp για την ανάδειξη των δημοφιλέστερων εξομοιωτών όλων των εποχών. Το όνομα του νικητή φιγουράρει, βέβαια, στον τίτλο του άρθρου. Πράγματι, ο MAME είναι ο μεγάλος και πανάξιος νικητής. Οσο για τη γενικότερη αποτίμηση του δημοψηφίσματος... let the GRINIA begin!

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Καταρχήν, θα περιγράψω συνοπτικά το σύστημα που χρησιμοποιήθηκε κατά την ψηφοφορία και την καταμέτρηση των ψήφων: Κάθε χρήστης είχε δικαίωμα να ψηφίσει όσα προγράμματα επιθυμούσε, τοποθετώντας τα σε μία σειρά (από το καλύτερο στο χειρότερο). Εστω, λοιπόν, ότι κάποιος έχει επιλέξει ν προγράμματα. Τότε προστίθενται ν βαθμοί στο πρώτο πρόγραμμα της λίστας του, ν-1 στο δεύτερο κ.ο.κ. Προφανώς, το τελευταίο της λίστας παίρνει 1 βαθμό. Εχω την εντύπωση ότι το σύστημα αυτό είναι λανθασμένο. Δηλαδή, κάποιος μπορούσε άνετα να ψηφίσει 500 emulators. Η ψήφος του αυτή θα είχε μεγαλύτερη βαρύτητα από την ψήφο κάποιου που θα ψήφιζε μόνο 10. Κάποιος υποψιασμένος, μάλιστα, θα μπορούσε να δώσει μεγάλο προβάδισμα στον αγαπημένο του εξομοιωτή, επιλέγοντάς τον στην πρώτη θέση και γεμίζοντας τις θέσεις 2-500 με προγράμματα που δεν είχαν ουσιαστικές ελπίδες διάκρισης. Θα έπρεπε, λοιπόν, να υπάρχει ένα ανώτατο όριο επιλογών για το χρήστη (π.χ. 20) ή, εναλλακτικά, ένας μέγιστος αριθμός πόντων για κάθε ψηφοφόρο (αν και το τελευταίο θα ευνοούσε τα "μονοκούκια", εκτός κι αν υπήρχαν κάποια άλλα όρια). Καλά, καλά, αρκετά με την εκλογολογία, το παράκανα.

Οπως έγραψα και στην εισαγωγή, θεωρώ την επικράτηση του MAME πέρα για πέρα δίκαιη και, φυσικά, αναμενόμενη. Η προσφορά του είναι ανεκτίμητη, διότι αφ' ενός συνέβαλε τα μέγιστα στη διάδοση και εκλαΐκευση των emulators, δίνοντας στον κόσμο εκατοντάδες παλιά και αγαπημένα video games, αφ' ετέρου αποτέλεσε παράδειγμα προς μίμηση για όλους τους προγραμματιστές, δρώντας ως ένας πολυμορφικός -και συχνά ανανεούμενος- οργανισμός. Η απελευθέρωση του προγραμματιστικού κώδικά του ήταν ένα πολύ σημαντικό βήμα, που ουσιαστικά "γέννησε" ακόμα έναν σημαντικό εξομοιωτή, τον MESS. Επίσης, η ανάπτυξη του GUI του MAME είναι ένα πολύ καλό παράδειγμα μεταφοράς του δύσχρηστου DOS-based περιβάλλοντος στον κόσμο των 32-bit. Τελικά, ο MAME μπορεί να χαρακτηριστεί άνετα ως το "ιερό τέρας" των emulators, έχοντας σχεδόν όλες τις στιγμές της ιστορίας των video games αποτυπωμένες στο μακρύ readme αρχείο του.

Αίσθηση προκαλεί το γεγονός ότι από την πρώτη εικοσάδα απουσιάζουν παντελώς οι εξομοιωτές για computers. Μόλις στην 21η θέση συναντάμε ένα τέτοιο πρόγραμμα, το CCS64, ενώ το Fellow κατετάγη 34ο, πίσω από "φαντάσματα" όπως τα HuGo, Massage, Boycott... Αδικία για έναν από τους ιστορικότερους emulators, που επανέφερε τα παιχνίδια της μεγάλης κυρίας (Amiga) στις οθόνες των υπολογιστών μας και συνεχίζει ακάθεκτο την πορεία του, με καινούρια 32-bit στολή (WinFellow). Ακόμα χειρότερα πήγε το WinUAE (37ο), ενώ οι emulators για Atari ST έπιασαν κυριολεκτικά πάτο: το PaCifiST πήρε την 109η θέση, ενώ το WinSTon την 150ή! Δύσκολοι καιροί για computer emulators...

Μην πάμε μακριά, όμως, από τη στιγμή που και στην πρώτη δεκάδα η κατάταξη είναι εντελώς παράλογη. Κατά τη γνώμη μου, τα SNES9x, KGen, DGen, NESticle θα έπρεπε να βρίσκονται πολύ χαμηλότερα και όχι μπροστά από προγράμματα που έφεραν την επανάσταση στο χώρο των εξομοιωτών, ανατρέποντας τα δεδομένα και εισάγοντας καινούρια στοιχεία. Ετσι λοιπόν, θέση μέσα στους δέκα καλύτερους emulators έπρεπε οπωσδήποτε να βρουν τα:





Τα πράσινα πλασματάκια του 3 Wanderers σας γδύνουν, αν τα αφήσετε να σας πλησιάσουν!



Ο μεγάλος κακός ίπταται. Εν τω μεταξύ, τα τσιράκια του σας αποδυναμώνουν.

• **Bleem:** Το πρόγραμμα που διατάραξε τις ισορροπίες. Δεν είναι μόνο η πολύ καλή εξομοίωση του PlayStation που προσφέρει, αλλά κυρίως οι μαραθώνιοι αγώνες των δημιουργών του με τους υπευθύνους της Sony, που απειλούσαν να κλείσουν το project διά της δικαστικής οδού. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι, αν η Sony κέρδιζε εκείνη τη δίκη, θα άνοιγε αυτόματα ο δρόμος για την απαγόρευση των περισσότερων emulators. Για να μη μιλήσουμε για τη μεταφορά του Bleem στο Dreamcast, το περίφημο Bleemcast, που ενδέχεται να αναστατώσει ολόκληρη την αγορά των video games. Κι, όμως, το Bleem βρίσκεται στην 27η θέση...

Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει, σε μικρότερο, βέβαια, βαθμό και με το Virtual Gamestation (No 17), που είναι λίγο καλύτερο ποιοτικά από το Bleem, αλλά δεν προσέφερε τεχνολογικά κάτι καινούριο. Φυσικά, κι αυτό το πρόγραμμα πρωτοστάτησε στις επικές μάχες ενάντια στη Sony.

• **UltraHLE:** Δεν χρειάζονται ιδιαίτερα σχόλια. Και μόνο η απουσία του από τη δεκάδα αμφισβητεί τη σοβαρότητα των όποιων αποτελεσμάτων.

• **MESS:** Αν και βασίζεται στον κώδικα του MAME, και μόνο το γεγονός ότι εξομοιώνει πάνω από 40 διαφορετικά συστήματα (από Calculators μέχρι PCs (!) κι από Amiga μέχρι Gameboy) θα έπρεπε να του εξασφαλίζει πολύ ψηλή θέση στην κατάταξη. Τώρα, πώς βρέθηκε στο νούμερο 44, ένας Θεός ξέρει...

Απογοητευτική ήταν και η 46η θέση που πήρε, τελικά, το Basilisk, αν και ούτως ή άλλως δεν είχε ελπίδες διάκρισης, μια και τα συστήματα που εξομοιώνει είναι εξειδικευμένα (Apple κάθε μορφής). Ωστόσο, κάνει πολύ καλή δουλειά και κατορθώνει να τρέξει μέχρι και τα σύγχρονα MacOS. Ασφαλώς είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο.

Αντίθετα, ευχάριστη έκπληξη αποτελεί η είσοδος του MEKA στους δέκα πρώτους εξομοιωτές. Προσωπικά, δεν το περίμενα. Παρ' όλο που έχει ένα πολύ καλό και πρωτότυπο GUI και εξομοιώνει πολύ περισσότερα συστήματα από το Master System, δεν υποστηρίζει τόσο πολλά παιχνίδια όσο οι άμεσοι ανταγωνιστές του BRM και MASSAGE. Οι τελευταίοι, πάντως, ηττήθηκαν κατά κράτος, τερματίζοντας στην 26η και 24η θέση αντίστοιχα.





Street Fighter και Mortal Kombat, οι αιώνιοι αντίπαλοι στα beat'em up.

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Να, λοιπόν, που η πολιτική είναι έτοιμη να εισβάλει στο χώρο των εξομοιωτών. Πρόσφατα, κυκλοφόρησε ένας emulator για NES με το όνομα Famicommunist! Πρόκειται για την αριστερή απάντηση στην καπιταλιστική παντοκρατορία του NESticle. Η πλάκα είναι ότι ο δημιουργός του είχε κυκλοφορήσει μερικά χρόνια πριν έναν άλλο emulator για DOS, τον οποίο είχε ονομάσει... RadarNES! Φαίνεται, πάντως, ότι ο Famicommunist κάνει αρκετά καλή δουλειά και συγκαταλέγεται ήδη, με την πρώτη κιόλας κυκλοφορία του, στους καλύτερους emulators για NES.

Θυμάστε το SupraHLE, την πειρατική συνέχεια του UltraHLE; Πριν από μερικές μέρες εμφανίστηκε και δεύτερο project με στόχο τη συνέχιση του έργου του Reality Man, που φέρει την ονομασία HydraHLE. Αν και οι δύο προσπάθειες ανανεώνονται συχνά, μέχρι στιγμής δεν έχουν καταφέρει να επιτύχουν κάποιο θεαματικό αποτέλεσμα, πέρα από τις συνηθισμένες βελτιώσεις στην ταχύτητα εξομοίωσης.

Οι δημιουργοί του Bleem! παραχώρησαν συνέντευξη στο Emucamp. Σε κάποια από τις απαντήσεις τους άφησαν υπόνοιες ότι σκέφτονται να δουλέψουν πάνω σε πρόγραμμα που να εξομοιώνει το Dreamcast στο PC. Σε ένα από τα επόμενα τεύχη θα παρουσιαστούν αποσπάσματα από τη συνέντευξη αυτή, μια και παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

Άδοξο τέλος είχε η απόπειρα μεταφοράς του συστήματος Model 2 της Sega στις οθόνες των υπολογιστών μας. Η ομάδα του Virtua σταμάτησε την προσπάθεια, απελευθέρωσε όμως τον προγραμματιστικό κώδικα, ώστε να βοηθήσει όσους θελήσουν, από εδώ και πέρα, να καταπιαστούν με το δύσκολο αυτό εγχείρημα.

EMULATORS' CORNER

INTERACTIVITY

Ο Ανδρέας Γριμπίλος έχει νέα που αφορούν στη μετατροπή των disk images για τους εξομοιωτές της Amiga σε κανονικές δισκέτες, που μπορούν να διαβαστούν από το μηχάνημα της Commodore. Συγκεκριμένα, δοκίμασε το Readdisk, που είχαμε συμπεριλάβει σε CD-ROM παλαιότερου τεύχους, αλλά διαπίστωσε πως δούλευε σε ελάχιστα παιχνίδια. Στο site Back 2 The Roots (www.back2roots.com) βρήκε ένα παρεμφερές utility, το Tequilla, το οποίο φαίνεται πως κάνει καλύτερη δουλειά, αφού όλες οι προσπάθειες μετατροπής του αναγνώστη μας στέφθηκαν με επιτυχία. Τον ευχαριστούμε για τις χρήσιμες πληροφορίες. Επισημαίνουμε ότι μπορείτε να βρείτε κι άλλες παρόμοιες εφαρμογές στην ελληνική σελίδα του WinFellow (http://fellow.sourceforge.net/main/gr_index.html).

Ο Eagle of Dark αντιμετωπίζει προβλήματα με το TRWin, αν και έχει ένα αρκετά ισχυρό σύστημα (PII-400, Voodoo 3). Τα γραφικά και ο ήχος δεν αποδίδονται καθόλου καλά. Στον τομέα των γραφικών το πρόβλημα φαίνεται πως προκαλούν οι drivers της Voodoo. Ζήτησα από τον φίλο Tagman, που διαθέτει κάρτα με ολοκληρωμένο 3dfx, να δοκιμάσει το TRWin στο δικό του σύστημα και παρουσιάστηκαν προβλήματα όπως αυτά του αναγνώστη μας. Ισως ο εξομοιωτής να λειτουργεί ομαλότερα με απενεργοποιημένη την επιλογή "3dfx". Ο Eagle ρωτάει επίσης αν υπάρχει εξομοιωτής για N64 που να τρέχει το Pokemon Stadium. Η απάντηση είναι αρνητική προς το παρόν, αν κι ο Nemu παρέχει μερική υποστήριξη (κάποια στιγμή όμως το πρόγραμμα κολλάει). Οσον αφορά στον ήχο, τα προβλήματα που αναφέρει ο αναγνώστης μας είναι αναμενόμενα - άλλωστε αναφέρθηκαν στο άρθρο που παρουσιάστηκε ο TRWin.

Ο Αλέξανδρος Μ. έχει απορίες σχετικά με το Bleem. Θέλει να ξέρει από ποιο κατάστημα μπορεί να το προμηθευτεί καθώς και την τιμή του. Το Bleem υπάρχει στα περισσότερα καταστήματα computer games και μία ενδεικτική τιμή είναι οι 10.000 δρχ. Ωστόσο, προτού προβεί στην αγορά του εν λόγω εξομοιωτή, ο αναγνώστης μας θα πρέπει να εξετάσει τη λύση που προσφέρει το Virtual Gamestation της Connectix, που είναι μάλλον καλύτερο.

Τέλος, για να αποφευχθεί ο κίνδυνος σπασίματος ευαίσθητων σημείων του σώματος του συντάκτη, δημοσιεύονται δύο διευθύνσεις, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους αναγνώστες που έχουν στην κατοχή τους κάποιο παιχνίδι του Nintendo 64 και θέλουν να κατεβάσουν το αντίστοιχο ROM ως αντίγραφο ασφαλείας. Εχουμε και λέμε, λοιπόν: http://www.snesmax.com και http://sola.bydg.pdi.net/kostuch/ . Ευχαριστώ τους SAVSTOK και Γ. Μπελ. για την ευγενική προσφορά τους. Ελπίζω μόνο να δουλεύουν τα links όταν κυκλοφορήσει το περιοδικό, γιατί θα με "πρήξετε" πάλι! Ατιμο backup...

PC

Το Δημοψηφισμα Του Emucamp

Οι καλύτεροι emulators όλων των εποχών

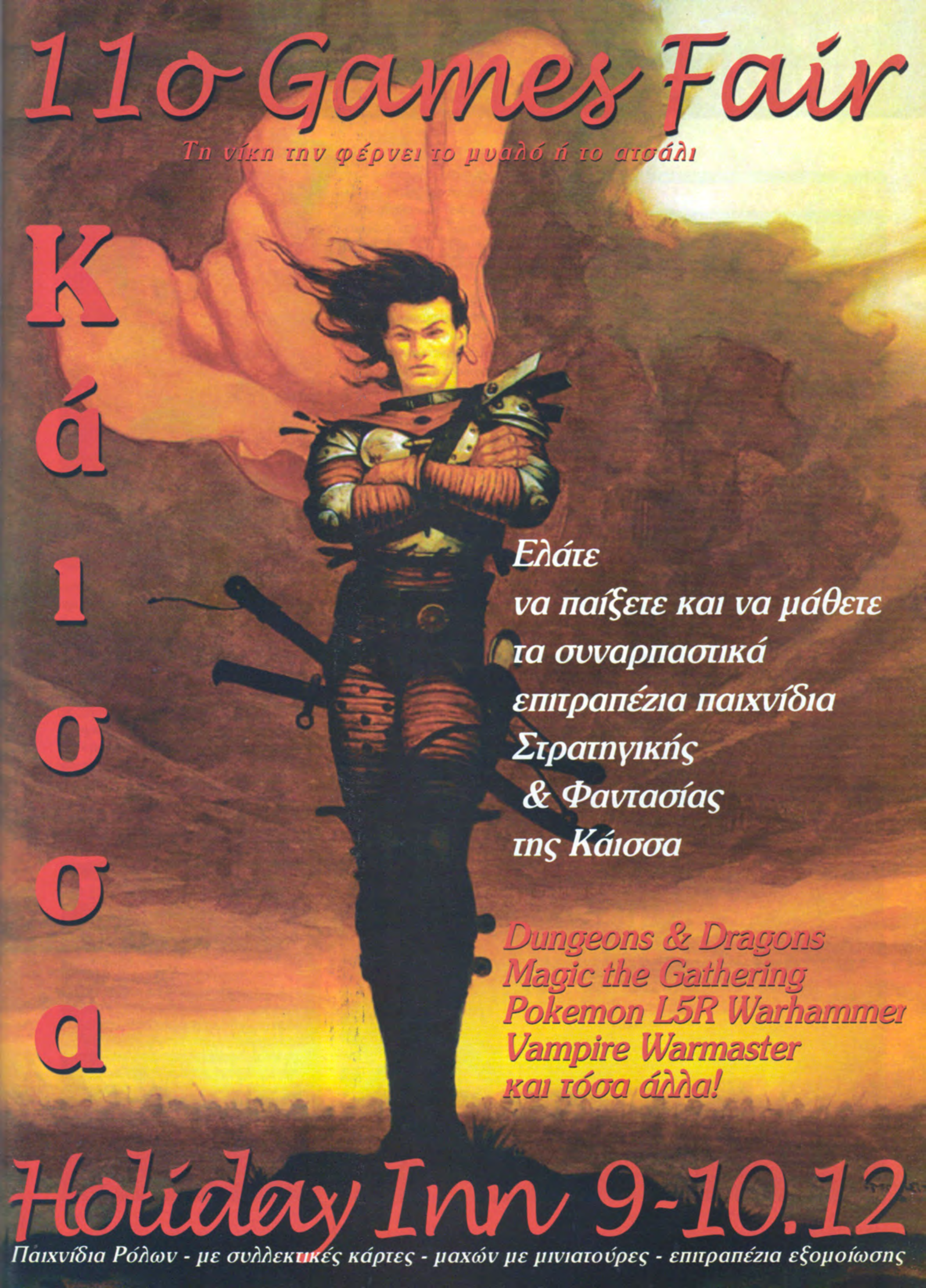
1. MAME (Arcade)
2. ZSNES (Console)
3. Callus (Arcade)
4. Genecyst (Console)
5. NeoRAGE/NeoRAGEX (Arcade)
6. SNES9X (Console)
7. NESticle (Console)
8. KGen/KGen98 (Console)
9. DGen (Console)
10. Meka (Console)
11. UltraHLE (Console)
12. Raine (Arcade)
13. Gens (Console)
14. Magic Engine (Console)
15. NO$GMB (Console)
16. Impact Emu (Arcade)
17. AGES (Console)
18. DBoy (Console)
19. Connectix Virtual Game Station (Console)
20. GENSX (πρώην Vegas) (Console)
21. CCS64 (Computer)
22. Corn (Console)
23. BioNES (Console)
24. Massage (Console)
25. Nemu64 (Console)
26. BrSMS (Console)
27. bleem! (Console)
28. PSEmu/PSEmu Pro (Console)
29. Boycott (Console)
30. EmuDX (Arcade)

ΟΠΟΙΟΣ ΝΥΧΤΑ ΠΕΡΠΑΤΕΙ...

Γυρνώντας κάποια Παρασκευή βράδυ σπίτι μου με ταξί, έπιασα την καθιερωμένη "ψιλοκουβεντούλα" με τον οδηγό. Με έκπληξη διαπίστωσα ότι, εκτός από λάτρης των υπολογιστών και της νέας τεχνολογίας γενικότερα, ο οδηγός είχε και μία πώρωση με τους... emulators, ειδικά με το MAME. Επίσης, ήταν πρώην κάτοχος Spectrum και νοσταλγός του θείου και της ηρωικής εποχής του! Καταλαβαίνετε, λοιπόν, τι έγινε. Ο φίλος έχει, επίσης, μία τρέλα με τους simulators κάθε είδους, αλλά αντιμετωπίζει το εξής πρόβλημα: Δεν μπορεί να βρει έναν προσομοιωτή πλοίου, ώστε να μπορέσει να πραγματοποιήσει μια virtual κρουαζιέρα. Οι γνωρίζοντες παρακαλούμε να μας ενημερώσετε σχετικά!



Ο Lancelot ατάραχος, αν και τον έχουν κυκλώσει οι "κακοί".



11ο Games Fair
Τη νίκη την φέρνει το μυαλό ή το ατσάλι
Κάισσα
Ελάτε
να παίξετε και να μάθετε
τα συναρπαστικά
επιτραπέζια παιχνίδια
Στρατηγικής
& Φαντασίας
της Κάισσα
Dungeons & Dragons
Magic the Gathering
Pokemon L5R Warhamme
Vampire Warmaster
και τόσα άλλα!
Holiday Inn 9-10.12
Παιχνίδια Ρόλων - με συλλεκτικές κάρτες - μαχών με μινιατούρες - επιτραπέζια εξομοίωσης

GAMES FAIR
Ωρα για gaming!

Δεκέμβριος: Ο μήνας του Games Fair της Κάισσα, της μεγαλύτερης γιορτής παιχνιδιών του χρόνου. Το ετήσιο ραντεβού όλων των gamers, ο τόπος όπου κάθε χρόνο διοργανώνονται τα πιο σημαντικά events του χώρου των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας.

Του Μίλτου Κύρκου

Αρκετά χρόνια πριν, στο 1ο Games Fair που έγινε στο ξενοδοχείο "Τιτάνια", τα πράγματα ήταν πολύ διαφορετικά: Το μεγάλο τουρνουά του Advanced Dungeons & Dragons είχε έξι ομάδες, τα δύο τραπέζια στα οποία διεξάγονταν μάχες με μινιατούρες φιλοξενούσαν τις στρατιές του Warhammer σε μία μάχη που δεν τελείωσε ποτέ, αφού τσακώθηκαν οι συμμετέχοντες, και οι περίπου εκατό φανατικοί που συγκεντρώθηκαν εκεί γνώρισαν ανάμεσα στα άλλα... το Air Warrior στο περίπτερο του "Pixel"! Αχ, αυτοί οι καιροί!

Από τότε άλλαξαν πολλά στο χώρο του gaming τόσο στην Ελλάδα όσο και σε ολόκληρο τον κόσμο: Διαδοχικές γιορτές μετακίνησαν τους φίλους του στο ΟΑΚΑ, στους καθολικούς παπάδες και, τελικά, στο ξενοδοχείο "President". Οι συμμετοχές πλήθαιναν και η διοργάνωση μεγάλωνε. Το μόνο που έμενε ίδιο ήταν το κέφι των gamers και η λαχτάρα τους να παίξουν και να γνωριστούν. Καινούρια παιχνίδια εμφανίστηκαν και καθιερώθηκαν (ή χάθηκαν...), το Magic: The Gathering άλλαξε την ιστορία του χώρου των παιχνιδιών και έφερε νέο αίμα σε έναν στατικό χώρο, εταιρείες άλλαξαν χέρια και οι ομάδες του AD&D πλήθαιναν σταθερά, παρέα πια με το "PC Master".



Φέτος, οι δυνατότητες του "President" κρίθηκαν φτωχές προκειμένου να χωρέσουν τη νέα γενιά των παικτών και τους φανατικούς "δεινόσαυρους" του είδους. Ο στόχος των 40 ομάδων για το τουρνουά του Dungeons & Dragons δεν είναι μακριά, το Magic έχει ορισμένα τουρνουά που αποτελούν μαγνήτη για τους πιστούς του, ενώ τα υπόλοιπα παιχνίδια ζητούν και αυτά το χώρο και την άνεσή τους. Και φυσικά το "PC Master" θα είναι πάλι εκεί γεφυρώνοντας το χάσμα μεταξύ υπολογιστή και τραπεζιού, μία προσφορά προς όλους τους gamers που δεν επιτρέπουν στον εαυτό τους να περιορίζεται από στεγανά.



THURSDAY EVENING MAGIC

Στο κατάστημα της Κάισσα Αμαρουσίου (Κονδύλη 7, Μαρούσι, τηλ.: 6141675) συνεχίζεται το Thursday Evening Magic, μία σειρά από χαλαρά αλλά ενδιαφέροντα τουρνουά που διεξάγονται το απόγευμα της Πέμπτης, κάθε εβδομάδα. Οι συμμετέχοντες, εκτός από τους σκληρούς αγώνες, έχουν τη χαρά να κερδίζουν foiled κάρτες ειδικά για αυτά τα τουρνουά που διεξάγονται σε όλη την Ευρώπη ταυτόχρονα. Από τον Δεκέμβριο νέα καταστήματα Κάισσα μπαίνουν σε αυτό το πρόγραμμα, όπως αυτά της Πλατείας Βικτωρίας (8813990) και της Λάρισας. Μένει να αποφασιστεί ποια ημέρα θα γίνονται οι αγώνες σε κάθε κατάστημα.



Ας δούμε, όμως, αναλυτικά τι πρόγραμμα έχει το Games Fair της Κάισσα. Στο χώρο των παιχνιδιών ρόλων δεσπόζει το σαββατιάτικο τουρνουά του Dungeons & Dragons. Σαράντα ομάδες θα συμμετάσχουν ταυτόχρονα σε ένα σενάριο κατασκευασμένο από έμπειρους Dungeon Masters από την Κάισσα Παγκρατίου με τον τίτλο "Ο Τρίτος Αγγελος του Θανάτου"! Είναι ένα σενάριο που -εκτός από τις αναγκαίες δράση και μάχη- έχει στοιχεία έρευνας, ανακάλυψης και... τρόμου!

Πέραν του τουρνουά, όμως, υπάρχει πλήθος άλλων εκδηλώσεων για τα RPGs: Ενα τουρνουά επιτραπέζιου Diablo II θα περιμένει όσους συνδέουν το RPG με τη διαρκή σφαγή, ενώ έτοιμα σενάρια θα αναμένουν εκείνους που αναζητάνε έναν χώρο για να γνωρίσουν άλλους gamers. Παιχνίδια επίδειξης γίνονται συστηματικά για όσους θα ήθελαν να γνωρίσουν από πρώτο χέρι την ένταση του επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων, ενώ μία αρένα φαντασίας θα επιτρέψει στους μονομάχους της να αντιμετωπίσουν αντιπάλους από τους πιο διαφορετικούς κόσμους, από τον Κόναν και τα Ξεχασμένα Βασίλεια μέχρι τον Ελρικ και τα Ζωντανά Επη σε μία προσπάθεια να κερδίσουν την εύνοια των θεών.

Ομως, Games Fair δεν είναι μόνο RPG. Για το Magic υπάρχει την Κυριακή το τουρνουά πρόκρισης για το επαγγελματικό τουρνουά του Τόκιο, την κορυφαία εκδήλωση του επαγγελματικού Magic με τα απίθανα χρηματικά έπαθλα. Ο νικητής του τουρνουά αυτού κερδίζει δωρεάν εισιτήριο για τη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου!

Δίπλα στο PTQ Tokyo γίνονται πολλά τουρνουά για κάθε κατηγορία παικτών: Highlander (παίζουν οι παλιές κάρτες, αλλά μόνο μία φορά ή καθεμία!), mini Masters (ξεκινώντας από 15 κάρτες παλεύεις να κερδίσεις 120), Sealed Deck και Booster Drafts και ακόμη το περίφημο τουρνουά των ομάδων, όπου τριάδες παικτών αγωνίζονται σκληρά για την επικράτηση. Ορεξη να έχουν οι παίκτες του Magic και δεν θα φύγουν από το ξενοδοχείο...

Τις δύο ημέρες που θα διαρκέσει το Games Fair (9 και 10 Δεκεμβρίου) θα διεξαχθούν δεκάδες άλλα παιχνίδια που θα ήταν χρονοβόρο να αναπτύξουμε εδώ. Επιγραμματικά αναφέρουμε τα τουρνουά του Legends of the 5 Rings και του Warhammer, τις επιδείξεις Warmaster, τις συγκρούσεις στο Disk Wars, τα παιχνίδια σε Vampire, Call of Cthulhu, Middle Earth και Ζωντανά Επη, τα επιτραπέζια παιχνίδια ίντριγκας και πλάκας. Θα γίνονται παιχνίδια επίδειξης σε Dungeons & Dragons, Magic, L5R κ.λπ. και, γενικά, ένα μεγάλο μέρος του Fair είναι προσανατολισμένο στην υποδοχή των παικτών που δεν έχουν ακόμη γνωρίσει από κοντά τον εντυπωσιακό κόσμο της φαντασίας.

Για να χωρέσουν όλα αυτά το Games Fair μετακινήθηκε στο φιλόξενο και μεγάλο χώρο του "Holiday Inn", στην οδό Μιχαλακοπούλου, πίσω από το "Χίλτον". Στη διεύθυνση www.kaissagames.com μπορεί κανείς να βρει με κάθε λεπτομέρεια όχι μόνο το πώς να μεταβεί εκεί, αλλά και το αναλυτικό πρόγραμμα του 11ου Games Fair. Επίσης, καλώντας το 6929169, την ανοιχτή γραμμή της Κάισσα, μπορεί να πάρει κάθε είδους πληροφορίες για τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας και, φυσικά, για το Fair.

Σκοπός των διοργανωτών είναι φέτος το Fair να αξιοποιήσει το μεγάλο χώρο του "Holiday Inn" και να επιτρέψει στους συμμετέχοντες να βιώσουν την ένταση του παιχνιδιού τους μέσα σε ένα περιβάλλον που προδιαθέτει όμορφα τον καθένα. Θα υπάρχουν περίπτερα με προσφορές από την Κάισσα, η αναμενόμενη παρουσία της Compupress με το The 4th Coming και τα fantasy books του Gabriel Kay, δεκάδες παιχνίδια για νέους παίκτες οι οποίοι δεν πληρώνουν είσοδο, καθώς και πολλοί διαγωνισμοί και τουρνουά με δώρα και κέφι.

Ακονίστε το σπαθί ή το μυαλό σας και... θα τα πούμε στην αρένα του Diablo II!

POKEMON LEAGUE

Στο πρώτο δεκαήμερο του Δεκεμβρίου ολοκληρώνεται το Pokemon League, η πολύ ενδιαφέρουσα διοργάνωση του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Pokemon που διοργάνωσε η Κάισσα (ο εισαγωγέας του Pokemon στην Ελλάδα) σε συνεργασία με τα καταστήματα Jumbo, Μουστάκας, Κούκου και Toys Academy. Κατά τη διάρκεια της πρώτης περιόδου του League πάνω από 1.500 παιδιά έμαθαν και έπαιξαν αυτό το ενδιαφέρον παιχνίδι στρατηγικής για τις μικρότερες ηλικίες κερδίζοντας συλλεκτικές κάρτες και εμβλήματα εκπαιδευτών. Μία νέα γενιά παικτών ξεκίνησε, η οποία θα τροφοδοτήσει όχι μόνο τις τάξεις των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες αλλά, γενικά, το χώρο της φαντασίας.

T4C & ΑΛΛΕΣ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ

Στο φετινό Games Fair το αγαπημένο σας on-line RPG θα δώσει το "παρών" για ακόμη μία φορά, ώστε όσοι ενδιαφέρεστε να γνωρίσετε από κοντά τους συναρπαστικούς κόσμους του. Σε έναν ειδικά διαμορφωμένο χώρο θα μπορεί όποιος θέλει να συνδεθεί με τον server του T4C και να παίξει ζωντανά εναντίον πραγματικών αντιπάλων. Επίσης, όσοι ασχολείστε -ή θέλετε να μάθετε- Magic: The Gathering θα έχετε τη μοναδική ευκαιρία να παίξετε σε ένα happening δίχως προηγούμενο το αγαπημένο σας card game με συντάκτες του "PC Master". (Ανάμεσά τους και ο εκλεκτός μας αρχισυντάκτης, ο οποίος θα κρατά στο ένα χέρι το μαστίγιο και στο άλλο το φοβερό και τρομερό κατάμαυρο deck του, με ειδικά διαμορφωμένες κάρτες όπως οι: "Η νεκροκεφαλή του Καφούρου", "Patrik Vampire", "Αίμα Συντάκτη" (καλά, αυτή είναι common), "Vantor Assassin Manipulator" (κάνει tap έναν target συντάκτη, του παίρνει όλα τα άρθρα και του πίνει το αίμα), "Dark Unholy Alliance" (κάθε συντάκτης χάνει 20 ζωές) και, βέβαια, η super-extra-special rare "Vantor Lotus" που δίνει σε οποιονδήποτε target Vantor όσο mana χρειάζεται από όποιο χρώμα θέλει. Μη χάσετε το top event του Games Fair!



VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ LIVE ACTION

Η Αθήνα τη νύχτα

Ολοι εμείς που έχουμε ασχοληθεί με RPGs, είτε στον υπολογιστή μας είτε επιτραπέζια, έχουμε ταυτιστεί με το χαρακτήρα μας σε σημείο που μιλάμε για τις περιπέτειές του σε πρώτο πρόσωπο. Ακόμα και εσείς, όμως, που δεν έχετε πείρα από RPGs σίγουρα θα θέλετε να ήσαστε στο ρόλο του ήρωα της αγαπημένης σας ταινίας.

Του Αντώνη Γαλάτη

Στο πλαίσιο του "Vampire: Η μεταμφίεση", ενός από τα πιο διάσημα RPGs όλων των εποχών, η ομάδα των Αφηγητών (Storytellers) του Fantasy Shop πήγε το role playing ένα βήμα μπροστά για τα ελληνικά δεδομένα...

Κάθε Παρασκευή με τη δύση του ήλιου, τα σκοτεινά χρονικά των Ομαιμων ζωντανεύουν, καθώς πάνω από 30 άτομα αφήνουν πίσω τη θνητή φύση τους και γίνονται ένα με τους ρόλους τους σε αυτό που ονομάζεται Live Action - Η Αθήνα τη νύχτα.

Εκμεταλλευόμενοι την gothic-punk ατμόσφαιρα του "Vampire: Η μεταμφίεση", έχουμε χτίσει τη μυστική κοινωνία των βαμπίρ που περπατούν τους νυχτερινούς δρόμους της Αθήνας από τις ομίχλες της αρχαιότητας μέχρι σήμερα...

Το LARP (Live Action Role Playing) δεν είναι απλώς κάτι διαφορετικό από το επιτραπέζιο role playing, είναι η μετεξέλιξή του. Κατά τη διάρκεια του live action οι παίκτες αφήνουν τις πραγματικές ταυτότητές τους πίσω και ντύνονται, μιλούν και φέρονται όπως υποδεικνύει ο ρόλος που έχουν επιλέξει, ενώ οι μάχες δεν γίνονται ζωντανά, μια και η σωματική επαφή επιθετικού χαρακτήρα απαγορεύεται.

Στο Live Action δίνουμε βάση στο role playing, στη σκοτεινή ατμόσφαιρα που προσφέρει το "Vampire: Η μεταμφίεση" και στις προσωπικές πλοκές που αναπτύσσει κάθε παίκτης μέσα από ίντριγκες και δολοπλοκίες.

Το setting όπου εξελίσσονται όλα αυτά είναι η Αθήνα του σήμερα. Οι χαρακτήρες ανήκουν σε μία κοινωνία, η οποία υπάρχει και ενεργεί στα παρασκήνια του κόσμου όπως τον γνωρίζουν οι θνητοί στην κοινωνία των Ομαιμων, με το όνομα Καμαρίλλα.

Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει, στο "Αθήνα τη νύχτα" καλείστε να μπείτε στο μυστηριώδη κόσμο των βαμπίρ και, φυσικά, ένα από αυτά είστε





εσείς. Υπάρχει η επιλογή της σέκτας (Καμαρίλλα ή Σάμπατ) της οποίας θα γίνει μέλος κάθε παίκτης, η δε δημιουργία χαρακτήρα γίνεται πάντα παρόντος κάποιου Αφηγητή, ο οποίος θα φροντίσει να απαντήσει σε οποιαδήποτε απορία υπάρχει περί του παιχνιδιού.

Σε λίγο καιρό τα χρονικά της νυχτερινής Αθήνας μέσα από το Live Action θα κλείσουν τρία χρόνια. Μέσα από αυτά μας δόθηκε η ευκαιρία να μάθουμε από τα λάθη μας, φτάνοντας πλέον σε ένα σημείο όπου σεναριακά και ατμοσφαιρικά μπορούμε να καλύπτουμε κάθε παίκτη, ώστε να μπαίνει όλο και περισσότερο στο πετσί του ρόλου, αλλά και στο συναίσθημα του να είσαι μέρος του "Κόσμου του Σκότους".

Σκοπός μας ως Αφηγητές του Live Action είναι να δίνουμε πνοή σε φανταστικούς χαρακτήρες και πλοκές που οι παίκτες δημιουργούν, κάνοντας αυτή τη σκοτεινή κοινωνία των απέθαντων ζωντανή, όσο οξύμωρο και αν φαντάζει αυτό.

Αν ενδιαφέρεστε να πάρετε μέρος σε αυτό το μοναδικό για τα ελληνικά δεδομένα event δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το Fantasy Shop και να δηλώσετε συμμετοχή. Η συνδρομή είναι 2.000 δρχ. το μήνα (τι είναι δύο ψωροχιλιάρικα μπροστά στην αιώνια ζωή;) και με την καταβολή της γίνεστε αυτόματα μέλος του Fantasy Club, το οποίο προσφέρει διάφορα προνόμια, όπως εκπτώσεις σε όλα τα προϊόντα και ενημερωτικά προγράμματα προϊόντων και εκδηλώσεων. Βάλτε, λοιπόν, τα καλά σας και ελάτε σε ένα ταξίδι σε έναν κόσμο όπου οι σκιές είναι πιο σκοτεινές και αθάνατα πλάσματα διψούν για εξουσία, αίμα και όχι μόνο... Εχετε το θάρρος να δείτε το κτήνος που κρύβεται μέσα σας; Διότι μην ξεχνάτε ότι "Με το να γίνεται κάποιος κτήνος, τότε καταλαβαίνει πραγματικά τι σημαίνει να είσαι άνθρωπος...".

INTO THE DRAGON'S LAIR



Μεγάλα πλούτη σας περιμένουν και ακόμα μεγαλύτερος κίνδυνος στα επικίνδυνα Forgotten Realms.

Καθώς το Cormyr προσπαθεί να επουλώσει τις πληγές του πολέμου, μία ομάδα από ήρωες (άνθρωποι της περιπέτειας, μισθοφόροι, πονηροί μάγοι και περιπλανώμενοι πατριώτες) ψάχνει να βρει το θησαυρό των Dragons. Αραγε οι ήρωες θα αντιμετωπίσουν τους κινδύνους του Forest Kingdom για να εξασφαλίσουν το μέλλον του Cormyr ή θα μοιράσουν τα λάφυρα μεταξύ τους; Η περιπέτεια αυτή, η πρώτη με το σύστημα της τρίτης έκδοσης, είναι εμπνευσμένη από τη νουβέλα Death of the Dragon του Ed Greenwood και απευθύνεται σε χαρακτήρες 10ου επιπέδου.

96 σελίδες, 6.840 δρχ. Εισάγεται από την Κάισσα.

DRAGON MAGAZINE



Το τεύχος 277 του πιο σημαντικού περιοδικού για τα παιχνίδια ρόλων. Εκατόν τριάντα πολύχρωμες σελίδες με όσα θέματα ενδιαφέρουν τα role playing games. Παρουσιάζουμε τα σημαντικότερα θέματα αυτής της έκδοσης:

Greyhawk 2000: Το D&D στη μεταβιομηχανική εποχή! Το Laser και τα αυτόματα έχουν αντικαταστήσει το σπαθί και τον πελέκυ, όμως οι αντιθέσεις παραμένουν ίδιες.

Dominaria - Age of Steam: Περιπέτειες σε πόλεις με τον ουρανό σκεπασμένο από καπνό. Τα θαύματα της τεχνολογίας σε έναν κόσμο που δεν έχει ακόμη τρομάξει από την επιστήμη.

Βάρδοι και Μάγοι: Μία βαθύτερη ματιά στις classes των βάρδων που κατέχουν τη γνώση της ιστορίας, της μαγείας και των τεχνών, αλλά και των Wizards που άλλαξαν την όψη του κόσμου.

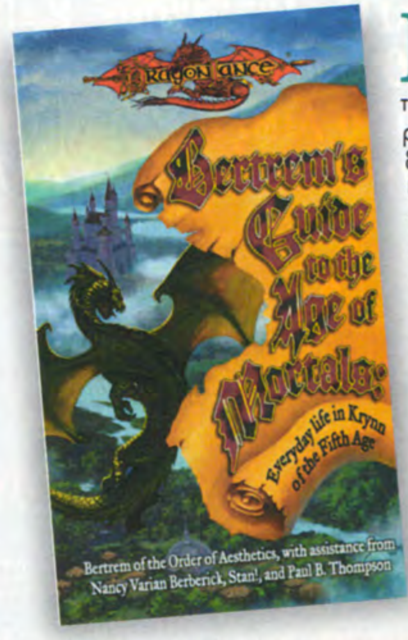
SHADOW'S WITNESS



Μία νουβέλα του Paul Kemp στο πλούσιο εμπορικό βασίλειο της Sembia, στο δυτικό άκρο της Sea of Fallen Stars, στα Forgotten Realms, στον κόσμο του Dungeons & Dragons. Ο πιστός υπηρέτης της παλιάς, περήφανης οικογένειας των Usulvren κρύβει ένα φοβερό μυστικό. Τώρα που οι σκοτεινές δυνάμεις συγκλίνουν στο Selgaunt, οι σχέσεις του μπάτλερ με τον υπόκοσμο φέρνουν την οικογένεια σε κίνδυνο. Ο Erevis Cale πρέπει, τελικά, να αποδείξει την αφοσίωσή του στην πόλη και την οικογένεια.

312 σελίδες, 2.650 δρχ. Διατίθεται από την Κάισσα.

BERTREM'S GUIDE TO THE AGE OF MORTALS



Η καθημερινή ζωή στον Urgun τα χρόνια της πέμπτης εποχής. Αναρωτηθήκατε ποτέ τι μάθαιναν τα παιδιά των Ueuder στο σχολείο; Τι τρώνε οι νάνοι του Thorbaudin για πρωινό; Πώς εκλέγουν οι άνθρωποι του Solace το δήμαρχό τους; Ο Bertrem της τάξης των Aesthetics συγκεντρώνει όλα τα γεγονότα και τους ψιθύρους, τα παραμύθια και τα κουτσομπολιά, και είναι έτοιμος να απαντήσει σε κάθε ερώτησή σας. Μάθετε πιο πολλά για τον κόσμο του Dragonlance, τον πιο δεδομένο κόσμο ηρωικής φαντασίας.

312 σελίδες, 2.650 δρχ. Διατίθεται από την Κάισσα.

CRANE - ΝΟΥΒΕΛΑ ΤΟΥ LEGEND OF THE 5 RINGS

Ο Doji Hoturi, ο νεαρός champion της φατριάς των Crane, ενσαρκώνει τα όνειρα κάθε νεαρού σαμουράι, είναι γρήγορος στο σπαθί και καθαρός στην ψυχή. Ομως, τα μάτια του κρύβουν ένα φοβερό μυστικό. Αιματοβαμμένη μαγεία κυριαρχεί στα στενά των πόλεων του Rogullan, όπου κινούνται οι απέθαντοι υπηρέτες ενός σκοτεινού θεού. Κρυμμένος στις σκιές, ο Doji Hoturi παρακολουθεί έναν νέο Champion του σκότους να σηκώνει το σπαθί του στο φεγγάρι γελώντας - και... το πρόσωπο είναι το δικό του! Το πέμπτο στη σειρά βιβλίο Clan War που περιγράφει τις φατριές της γης του Rogullan, που κατοικείται από έντιμους σαμουράι, πανίσχυρους μάγους και πονηρούς νίντζα.



312 σελίδες, 2.650 δρχ. Διατίθεται από την Κάισσα.

BEATDOWN

Δύο decks Magic σε μία συσκευασία, από 61 κάρτες το καθένα. Παλιές, δυνατές κάρτες για ισχυρούς παίκτες [Mahamoti Djinn, Erham Djinn, Sengir Vampire (foiled), Ball Lightning]. Ισχυρά πλάσματα, έντονη μάχη και μαζί τους δύο spindown life counters, ένα πόστερ και ένα έγχρωμο βιβλιαράκι με υποδείξεις και την ιστορία των πλασμάτων. Επίσης, χωράνε έως 900 κάρτες με τα sleeves τους!

10.500 δρχ. Διατίθεται από την Κάισσα.



POKEMON TEMPEST GIFT BOX

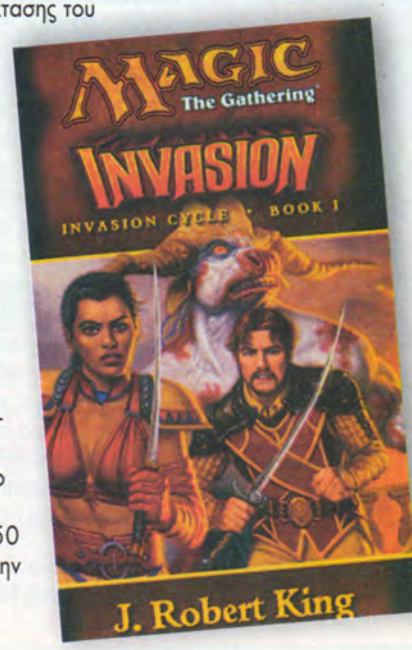
Η εορταστική έκδοση του παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες Pokemon: Μία προκατασκευασμένη τράπουλα 60 καρτών από το base set, το Jungle και το Fossil, μαζί με μία ολογραφική κάρτα, τρία boosters από πρόσφατες επεκτάσεις και ένα CD-ROM με επτά πανίσχυρα decks για να αναμετρηθείτε! Επίσης, περιέχονται ένα νόμισμα μάχης με τον Pikatsu, βιβλίο κανόνων, δείκτες φθοράς κ.λπ.



10.500 δρχ. Διατίθεται από την Κάισσα.

INVASION ΝΟΥΒΕΛΑ

Μία νουβέλα του Robert King που μας μεταφέρει στον κόσμο της νέας επέκτασης του Magic: The Gathering, του Invasion. Αρχίζει ο εφιάλτης των Phyrexian (η εισβολή των πιο θανάσιμων εχθρών της Dominaria), κανείς δεν είναι ασφαλής, κανένα μέρος δεν θα τους αποφύγει. Στη σκιά της ορδής των Phyrexians, η Dominaxia έχει μόνο μία ελπίδα: το πλοίο Weatherlight και το πλήρωμά του που πρέπει να προστατεύσει τον κόσμο από την εισβολή.



310 σελίδες, 2.650 δρχ. Διατίθεται από την Κάισσα.

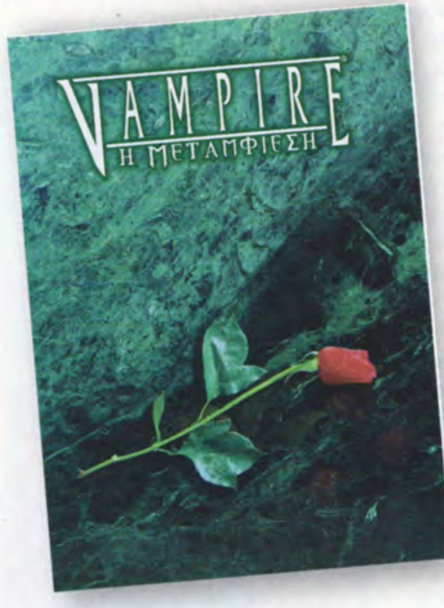
VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ - ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ & ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΟΥ ΑΦΗΓΗΤΗ



Τα μυστικά του Κόσμου του Σκότους. Οι Ομαιμοι κρύβονται ανάμεσα στους ανθρώπους, κάτω από ένα πέπλο εξαπάτησης. Ποια τρομερά μυστικά, όμως, είναι κρυμμένα ακόμα και από τα περισσότερα βαμπίρ; Ποιοι άλλοι στοιχειώνουν τις ύστατες νύχτες; Το εγχειρίδιο του Αφηγητή συγκεντρώνει νέους κανόνες, ικανότητες και οικογένειες, όπως τους μυθικούς Σαλούμπρι, τους Σαμεντί και τις Θυγατέρες της Κακοφωνίας. Ακόμα περιλαμβάνει νέα όπλα και ατραπούς για να εξοπλιστούν οι χαρακτήρες ενάντια στους εχθρούς της νύχτας, ένα νέο εκτεταμένο φύλλο χαρακτήρα και έναν πίνακα με τα βασικά στατιστικά σε περίληψη για τον Αφηγητή.

Βασικό βιβλίο του Vampire: Η Μεταμφίεση. Τιμή: 5.950 δρχ. Κεντρική διάθεση Fantasy Shop.

VAMPIRE: ΜΥΘΙΣΤΟΡΗΜΑ ΠΑΤΡΙΑΣ ΤΟΡΕΑΔΟΡ



Η μυθική σειρά από νουβέλες της Whit Wolf τώρα σε ελληνική έκδοση. Πρώτο στη σειρά το μυθιστόρημα "Τορεαδόρ". Μεταξύ των 13 πατριών των βαμπίρ, οι τορεαδόρ χαρακτηρίζονται περιφρονητικά ως ηδονιστές. Όμως, οι Τορεαδόρ δεν είναι από αυτούς που αγνοούνται εύκολα. Η πανούργα γενάρχης τους Βικτόρια μετατρέπει το Μουσείο Τέχνης της Ατλάντα σε φωλιά ίντριγκας και δολοπλοκιών, προκειμένου να αποκτήσει τον έλεγχο της πόλης. Τα επακόλουθα θα είναι εκρηκτικά...

Μυθιστόρημα πατριάς Vampire: Η Μεταμφίεση. Τιμή: 3.500 δρχ. Κεντρική διάθεση Fantasy Shop.

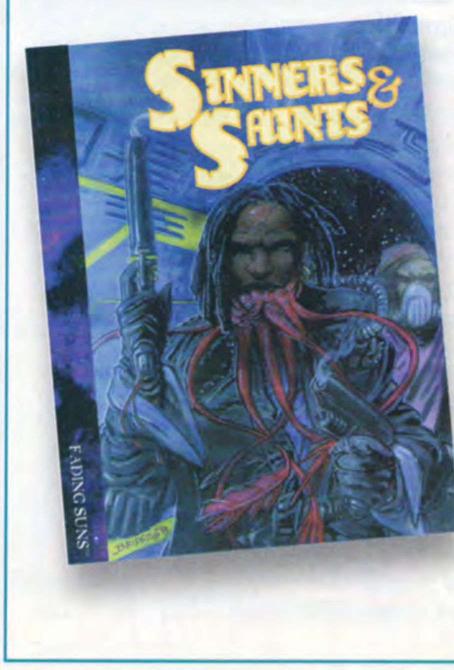
YOUNG JEDI CARD GAME: ENHANCED MENACE OF DARTH MAUL EXPANSION



Η νέα έκδοση του δημοφιλούς παιχνιδιού στρατηγικής με κάρτες εισάγει μία νέου τύπου κάρτα: την Wild Card. Οι κάρτες που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία έχουν λευκό χρώμα και μπορούν να ταιριάξουν σε deck κάθε χρώματος! Ακόμα, οι Wild Cards είναι μόνο ισχυροί χαρακτήρες, με χαμηλότερο casting cost από τους αντίστοιχους των προηγούμενων εκδόσεων και μεγάλο Destiny Value, κάτι το αδύνατο μέχρι τώρα σε ισχυρό χαρακτήρα. Απίστευτη συλλεκτική αξία! Εξι νέοι χαρακτήρες περιέχονται: Darth Maul, Sebulba, Trade Federation Tank, Qui-Gon Jinn, Mace Windu, Queen Amidala.

Expansion του Young Jedi Card Game. 1 ultra rare κάρτα και 4 boosters. Τιμή: 7.800 δρχ. Κεντρική διάθεση Fantasy Shop.

FADING SUNS: SINNERS & SAINTS



The Best of the Worst! To Who is Who των ανθρώπων και πλασμάτων όλων των Known Worlds: Ευγενείς αντίζηλοι, ιερείς με ιερούς (και ανίερους) σκοπούς, πειρατές του διαστήματος, δολοφονικοί mercenaries και assassins, παράξενα πλάσματα και πολλά ακόμα. Κάθε NPC έρχεται με το δικό του character sheet για χρήση τόσο από παίκτες όσο και από gamemasters.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ

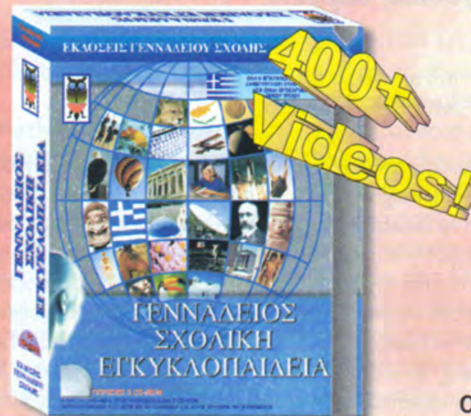
Πρωτοπορία στην τεχνολογία της γνώσης



Η πιο πλήρης σειρά μαθηματικών για παιδιά Δημοτικού Σχολείου με μοναδικά τρισδιάστατα γραφικά, κίνηση και ήχο.



Η καλύτερη ευρωπαϊκή σειρά εκμάθησης Αγγλικών και Γερμανικών (Ευρωπαϊκό βραβείο Europrix). Πλήρης εκμετάλλευση των πολυμέσων και του Internet. Αναγνώριση ομιλίας με τεχνολογία ViaVoice της IBM.



Η πιο σύγχρονη και ολοκληρωμένη ελληνική σχολική εγκυκλοπαίδεια για παιδιά Δημοτικού - Γυμνασίου.



Ενας μοναδικός οδηγός ασφαλείας για το σπίτι για παιδιά 3 - 10 ετών





Παγκόσμια πρωτοτυπία. Πλήρης σειρά Φυσικής - Χημείας για παιδιά Δημοτικού και Γυμνασίου. Εκτός από το CD-ROM με τις τρισδιάστατες παρουσιάσεις και το πολυσέλιδο εικονογραφημένο εγχειρίδιο, κάθε σετ συνοδεύεται από όλα τα απαραίτητα εξαρτήματα και υλικά για τη διεξαγωγή συνολικά 370 πειραμάτων !

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΓΕΝΝΑΔΕΙΟΥ ΣΧΟΛΗΣ :
Λ. ΕΙΡΗΝΗΣ 7, 163 45, ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
ΤΗΛ.: 9937645 - 6 FAX: 9937211
E-mail: mail@genadios.edu.gr
Επισκεφθείτε μας: http://www.genadios.edu.gr

ASTRONEST

Στα χνάρια του Archmage...

Το Archmage, που είχα παρουσιάσει στο τεύχος 129, αποτέλεσε παιχνίδι-σταθμό για αυτήν τη στήλη, αφού έλαβα τα περισσότερα e-mails με απορίες, συγχαρητήρια και παρατηρήσεις από ποτέ! Ενα παιχνίδι χωρίς γραφικά και χωρίς κάποια μεγάλη εταιρεία από πίσω του σας κίνησε το ενδιαφέρον περισσότερο από ό,τι η παρουσίαση του Diablo II από την ίδια στήλη παλαιότερα! Φυσικά, αυτό δεν μπορούσε να περάσει απαρατήρητο. Ετσι, με μεγάλη μου χαρά σάς παρουσιάζω το Astronest, ένα εξίσου εθιστικό παιχνίδι, το οποίο διατίθεται, φυσικά, δωρεάν.

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

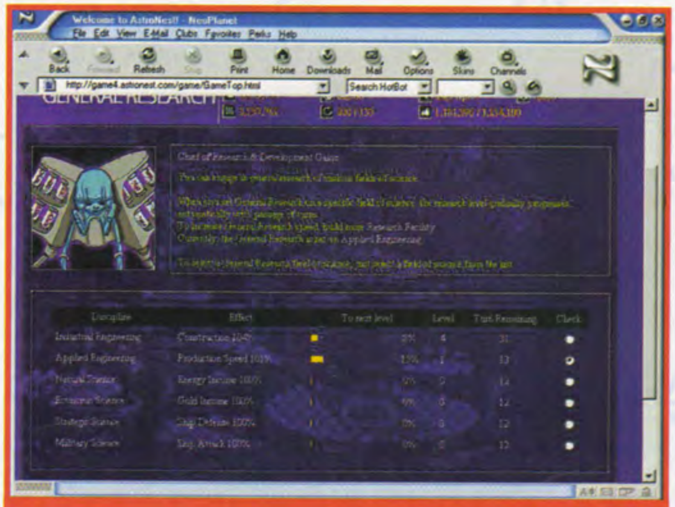
Προτού ξεκινήσω την παρουσίαση του παιχνιδιού, θα ήθελα να διευκρινίσω -προς αποφυγήν παρεξηγήσεων- ότι ήταν τυχαία η αναφορά στο Diablo II... Το Astronest, λοιπόν, είναι ένα δωρεάν, on-line παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο δεν απαιτεί από το χρήστη να κατεβάσει δεκάδες MegaBytes αρχείων προκειμένου να το απολαύσει. Απαραίτητη είναι μόνο η ύπαρξη browser, κάτι δηλαδή που όλοι όσοι σερφάρετε στο Internet έχετε (Netscape, Internet Explorer κ.ά.). Οπως το Archmage, έτσι και το Astronest είναι turn based, που σημαίνει ότι δεν πρέπει να είστε συνέχεια on-line προκειμένου να παίζετε. Μπορείτε μία φορά την ημέρα να μπείτε και να παίξετε για μια-δυο ώρες, και αυτό είναι αρκετό. Για παράδειγμα, ο Server Tranquil σας δίνει 1 turn κάθε 10 λεπτά με μέγιστες turns τις 200. Τι σημαίνει αυτό; Οτι κάθε 10 λεπτά που περνάνε ο Server σάς δίνει μία turn ακόμα κι αν είστε off-line! Αν υποθέσουμε δηλαδή ότι έχετε εξαντλήσει τις turns σας (turns=0), μπορείτε να βγείτε από το παιχνίδι. Αν μπείτε ύστερα από 8 ώρες, θα έχετε διαθέσιμες 6x8=48 turns! Το μέγιστο σε turns που μπορείτε να έχετε, εάν λείψετε μεγάλο χρονικό διάστημα και κατ' επέκτασιν δεν εκμεταλλευτείτε τις turns σας, είναι 200 (δηλαδή αν δεν μπείτε για 2 μέρες δεν θα πάρετε 288, αλλά 200 turns). Αρκετά σας μπέρδεψα, όμως. Πάμε να δούμε πώς μπορείτε να παίξετε. Ας περάσουμε, λοιπόν, στο κλασικό και πατροπαράδοτο στοιχείο αυτής της στήλης...



ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Βασική αρχή στο Astronest, όπως και σε όλα τα δωρεάν παιχνίδια, είναι να κάνετε Register, δηλαδή να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό, ο οποίος αποτελείται από δύο στοιχεία (συνήθως το όνομα χρήστη και τον κωδικό πρόσβασης). Αφού μπείτε στο Internet χρησιμοποιώντας τον provider σας, ανοίξτε τον browser, πηγαίνετε στη διεύθυνση www.astronest.com και κάνετέ την Add στα Favorites (ή Bookmark για τους οπαδούς του Netscape), μια και θα την επισκεφτείτε λίαν συντόμως. Μόλις φορτώσει η σελίδα, κάνετε κλικ στην επιλογή Registration, η οποία βρίσκεται αριστερά στην οθόνη, δίπλα από την επιλογή Login. Στην επόμενη σελίδα μπορείτε να διαβάσετε τους όρους της συμφωνίας προκειμένου να παίξετε στο Astronest δωρεάν. Αν πάλι βαριέστε, πατήστε απευθείας το κουμπί Agree. Αμέσως μετά θα βρεθείτε στην πιο βασική σελίδα, αυτήν της εισαγωγής σας στο παιχνίδι. Υπάρχουν έξι πεδία τα οποία πρέπει να συμπληρώσετε. Από επάνω προς τα κάτω έχουμε τα εξής: το UserId (επιθυμητό όνομα, από 4 έως 16 χαρακτήρες), τον κωδικό, την επανεγγραφή κωδικού, το e-mail, το όνομά σας και, τέλος, το επίθετό σας. Σημαντικό είναι να επιλέξετε όνομα που δεν το χρησιμοποιεί άλλος παίκτης, να βάλετε τη σωστή e-mail διεύθυνση και, τέλος, να χρησιμοποιήσετε κάποιον κωδικό που θα θυμάστε εύκολα.

Οταν συμπληρώσετε τα προαναφερόμενα πεδία, κάνετε κλικ στην επιλογή Register. Λογικά θα πρέπει να εμφανιστεί μία σελίδα, η οποία θα αναγράφει όλα τα στοιχεία που καταχωρίσατε προηγουμένως, υποδηλώνοντας έτσι την επιτυχή εγγραφή σας στο παιχνίδι. Επειτα πατήστε Login. Συμπληρώστε το UserId και το Password σας και προχωρήστε στην επόμενη σελίδα στην οποία πρέπει να επιλέξετε σε ποιον από τους τρεις διαθέσιμους Servers θα παίξετε. Εγώ θα σας συνιστούσα να μπείτε στον πρώτο, τον Tran-



Το menu του General Research. Επιλέγετε ποιο πεδίο γνώσης θέλετε να εξελίξετε.



Από εδώ χτίζετε τα κτίρια του παιχνιδιού.

quil, μια και σας δίνει μία turn ανά 10 λεπτά και δεν απαιτεί τη συνεχή προσοχή σας. Εάν τώρα δείτε, έπειτα από δυο τρεις ημέρες, ότι δεν σας φτάνει η μία turn το δεκάλεπτο, επιλέξτε κάποιον άλλο Server. Αφού καταλήξετε με την επιλογή Server, η νέα οθόνη θα σας ζητήσει να βάλετε το όνομα της αποικίας σας (πρέπει να είναι μοναδικό στον Server) και κατόπιν να επιλέξετε σε ποια από τις τέσσερις φυλές θα ανήκετε. Αλφαβητικά έχουμε τις εξής φυλές:

Acron: Οι Acron είναι μία πανέξυπνη φυλή, ικανή να παράγει με τον εγκέφαλό της Chaotic Waves. Το εκφυλισμένο σώμα τους όμως δεν υφίσταται εάν δεν υποστηρίζεται από μηχανήματα! Ζουν σε πλανήτες γεμάτους νερό και όλα τα σκάφη τους είναι εξοπλισμένα με την Chaotic Wave Generator. Οι Acron πρόσφατα ανακάλυψαν το όπλο Hand of God και με αυτό απειλούν την ειρήνη στον σύμπαν. Τα χαρακτηριστικά τους είναι: Research +30, Diplomacy +20, Spy +10, PTP Missiles +10, Production -10, Adaptability -30.

Bellico: Οι μεγαλύτεροι αντίπαλοι των Acron στο σύμπαν είναι οι Bellico, με τους οποίους έχουν πολεμήσει σε ατελείωτες μάχες και τεράστιες καταστροφές έχουν προκαλέσει στο σύμπαν. Οι Bellico είναι πάνω από 4 μέτρα ψηλοί και μαθημένοι να ζουν σε ερήμους. Η κοινωνία τους αποτελείται από λίγες κεντρικές φυλές και πολλές υποφυλές, παρακλάδια των βασικών φυλών. Ομως για το καλό του είδους κανείς από τους Bellico δεν θα διστάσει να θυσιαστεί. Τα χαρακτηριστικά τους είναι: Ship Attack +30, Population +20, Spy -10, Research -10.

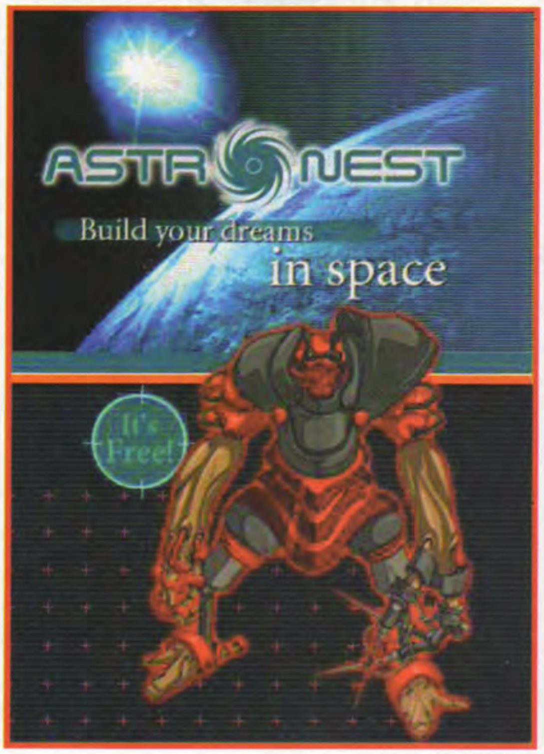
Mechan: Πρόκειται για μία φυλή που έχει εισαγάγει στο σώμα της και μηχανικά μέρη! Ολα τα μέλη των Mechan ελέγχονται από μία κεντρική μονάδα που καλείται Altema. Μπορούν να επιβιώνουν σε όλους τους πλανήτες, κάνοντας τις σχετικές μετατροπές στα μηχανικά μέρη του σώματός τους! Τα χαρακτηριστικά τους είναι τα ακόλουθα: Production +30, Adaptability: +20, Defense +10, Spy -10, Economy -10, Diplomacy -30.

Αμέσως μετά θα σας ζητηθεί ο Validation Code. Για να τον βρείτε, πρέπει να ελέγξετε το Mail Box σας, όπου θα σας περιμένει ένα e-mail από τον Web Admin του Astronest, στο οποίο πέραν των ενημερωτικών πληροφοριών θα υπάρχει το όνομά σας, ο κωδικός σας και -το σημαντικότερο όλων- ο Validation Code σας (κωδικός επικύρωσης). Τον τελευταίο σημειώστε τον κάπου, γιατί θα σας ζητηθεί ΜΟΝΟ την πρώτη φορά που θα κάνετε Login στο παιχνίδι. Επειτα από αυτό θα βρεθείτε στη βασική οθόνη του παιχνιδιού.

Shrewdo: Οι Shrewdo είναι απόγονοι ενός πλανήτη που έχει καταστραφεί εδώ και καιρό, της γνωστής μας Γης! Μπορούν να επιβιώσουν σχεδόν παντού, μια και οι ατελείωτοι πόλεμοι που έχουν περάσει τους έχουν κάνει προσαρμοστικούς. Κουμάντο κάνουν οι Εταιρείες, οι οποίες αύξησαν τρομερά την οικονομική πλευρά του πληθυσμού. Μπορούν να επιβιώσουν σε οποιοδήποτε περιβάλλον. Τα χαρακτηριστικά τους είναι: Economy +30, Diplomacy +20, Spy +20, Ship-Attack -10, Research -30.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Η πρώτη οθόνη που θα βρείτε μπροστά σας ονομάζεται Main και από αυτήν έχετε πρόσβαση σε όλες τις επιλογές του παιχνιδιού! Βασική είναι η ύπαρξη τριών επιπέδων γραφικών. Σε περίπτωση που δείτε ότι φορτώνει πολύ αργά το παιχνίδι, αλλάξτε επίπεδο και αφού ξαναφορτώσει η σελίδα, τότε όλα θα φορτώνουν πιο γρήγορα (οι διαφορές δεν είναι μεγάλες στην ποιότητα των γραφικών). Επίσης, η κεντρική οθόνη περιέχει βασικές πληροφορίες για τις αποικίες σας και την κατάστασή σας. Για να μπορέσετε να δείτε όλες τις επιλογές και να κάνετε τα πάντα, πρέπει να χρησιμοποιήσετε την μπάρα με



τις εφτά επιλογές στο επάνω μέρος της σελίδας. Από αριστερά προς τα δεξιά έχουμε τις εξής επιλογές:

MAIN: Σας επιστρέφει στη βασική οθόνη.

DOMESTIC: Μπορείτε να κατασκευάσετε, καταστρέψετε, ερημώσετε αποικίες, να ψάξετε για καινούριες και, τέλος, να συγκεντρώσετε την προσοχή της φυλής για την παραγωγή ορισμένων αγαθών.

MILITARY: Από εδώ μπορείτε να εξαπολύσετε επιθέσεις, να παράγετε πολεμικά σκάφη και πυραύλους, να σχεδιάσετε τα δικά σας σκάφη, να εκπαιδεύσετε κατασκόπους, να διαλύσετε σκάφη και, τέλος, να βρείτε πλοηγούς.

RESEARCH: Τοπική και γενική έρευνα, καθώς και παρουσίαση των αποτελεσμάτων της τοπικής έρευνας.

RELATIONS: Εδώ καθορίζονται συμμαχίες, εχθροί, αναζήτηση αποικίας και καταστάσεις πολέμου. Τέλος, υπάρχουν και οι επιλογές Information (πληροφορίες) και Assistance (Βοήθεια).

Οι δυνατότητες του παιχνιδιού είναι ατελείωτες και, δυστυχώς, δεν μου φτάνει ο διαθέσιμος χώρος για να τις αναλύσω. Οι βασικότερες εξ αυτών που πρέπει να γνωρίζετε αρχίζοντας το παιχνίδι είναι οι Domestic->Construction, με τις οποίες θα μπορείτε να κατασκευάζετε κτίρια στο διαθέσιμο χώρο που έχετε στον πλανήτη σας. Οταν δεν σας φτάνει ο χώρος αυτός, τότε θα πρέπει να ανακαλύψετε νέο πλανήτη μέσω της επιλογής Domestic->Exploration. Πολύ βασικός τομέας είναι η έρευνα, η οποία χωρίζεται σε τοπική και γενική. Στη γενική απλώς επιλέγεται από μέρους σας ένα κλάδος και αυτός σιγά σιγά με τις turns που χρησιμοποιείτε, κάνοντας διάφορες δουλειές (χτίσιμο κ.λπ.), εξελίσσεται. Από την άλλη στην τοπική έρευνα πρέπει να αφιερώνετε turns για χάρη της (της έρευνας, ντε) προκειμένου να μάθετε συγκεκριμένες πληροφορίες σε ορισμένους κλάδους. Σε κάθε επιλογή που θα κάνετε θα υπάρχει και ο αντίστοιχος σύμβουλος, ο οποίος θα σας βοηθάει με ενημερωτικές πληροφορίες για την εκάστοτε επιλογή σας.

Τέλος, επειδή δεν θα έφταναν ούτε έξι σελίδες για να σας παρουσιάσω αναλυτικά το παιχνίδι, καλό θα ήταν να πάτε στην επιλογή Assistance->Help και να μελετήσετε το πολύ καλό manual του παιχνιδιού.

ARTWORK





ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Για να πω την αμαρτία μου, βρήκα το Astronest διασκεδαστικότερο και πιο άρτιο από το Archmage, παρά το ότι είμαι φανατικός της ιπποτικής φαντασίας (μάγοι, ιππότες, δράκοι και τα ρέστα). Η ποικιλία στις φυλές, τα σκάφη, το ατελείωτο τεχνολογικό δέντρο και η δυνατότητα να συμμετάσχετε με το ίδιο account σε όλους τους Servers (και στους τρεις δηλαδή) είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά που ανεβάζουν φοβερά την αντοχή του! Δυστυχώς, δεν είχα την ευκαιρία να ασχοληθώ μαζί του όσο ασχολήθηκα με το Archmage.

Μια και το έφερε η κουβέντα, θα απαντήσω σε μερικά e-mails από αναγνώστες της στήλης, οι οποίοι μου ανέφεραν ότι αν και παρουσιάζω τα παιχνίδια, όταν τα παίζουν δεν με βλέπουν ποτέ μέσα. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η φύση της δουλειάς μου και η συχνότητα με την οποία πρέπει να παρουσιάζω νέα παιχνίδια σε αυτήν τη στήλη δεν μου επιτρέπουν να παίζω τα παιχνίδια που παρουσιάζω για πολύ καιρό, μια και πρέπει να βρίσκω θεματολογία για το επόμενο τεύχος.

Αυτά από μένα. Συγγνώμη που σας κούρασα! Φίλες και φίλοι, άλλο ένα επεισοδιακό "On-line Gaming" έφτασε στο τέλος του. Ως γνωστόν, για τυχόν απορίες και παρατηρήσεις μπορείτε να μου στέλνετε e-mails στα οποία ευχαρίστως απαντώ. Εχετε γεια!

PC

NET GAMING NEWS

• Θυμάστε στο τεύχος 130 που είχα παρουσιάσει το φοβερό, δωρεάν adventure Banja; Ε, λοιπόν, με μικρή καθυστέρηση κυκλοφόρησε και το τέταρτο επεισόδιο της σειράς για τους απανταχού φίλους του παιχνιδιού. Περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό μπορείτε να βρείτε στο προαναφερθέν τεύχος (στήλη "On-line Gaming" πάντα) ή αν δεν το έχετε (φτου σας), μπορείτε να επισκεφτείτε το ίδιο το παιχνίδι στη σελίδα του www.banja.com.

• Το φοβερό και τρομερό Counter-Strike έφτασε, επιτέλους, στην έκδοση 1.0! Αυτό σημαίνει, συν τοις άλλοις, ότι θα μπορείτε λίαν συντόμως να το βρείτε στα τοπικά καταστήματα παιχνιδιών και να το αγοράσετε σε πλήρη αποκλειστική έκδοση και όχι ως ένα mod του Half-Life... Οσοι από εσάς έχετε το Half-Life μπορείτε να κατεβάσετε την έκδοση 1.0 από το site http://www.counter-strike.net/ downloads.html, που είναι 80MB, ή την έκδοση -αναβάθμιση (από τη Version 7.1 σε 1.0) ή, τέλος, να περιμένετε μέχρι το αγαπημένο σας περιοδικό (αυτό που κρατάτε αυτήν τη στιγμή στα χέρια σας) να σας το προσφέρει με το συνοδευτικό CD-ROM του. Για ρίξτε μια ματιά στο CD του τρέχοντος τεύχους!

• Το Deus Ex, ένα από τα καλύτερα παιχνίδια για φέτος (φήμες λένε ότι θα κοντράρει το Baldur's Gate II - χωρίς πολλές ελπίδες βέβαια- για τον τίτλο του καλύτερου RPG για αυτόν το χρόνο), είχε ένα πολύ σημαντικό ελάττωμα: την απουσία του multiplayer mode! Αυτό το κενό έρχονται να καλύψουν μερικές ομάδες παικτών που ετοιμάζουν mods για τον συγκεκριμένο τίτλο. Κανένα από αυτά δεν είναι ακόμα έτοιμο, αλλά όταν βγουν, σίγουρα θα συμβάλουν τα μέγιστα για την άνοδο του Deus Ex ακόμη πιο ψηλά! Deus Fortress και Modus Moriendi είναι δύο από τα πιο αναμενόμενα mods... Για να δούμε τι θα δούμε, λοιπόν. Πάντως να 'στε σίγουροι ότι μόλις είναι έτοιμα, θα δείτε τις παρουσιάσεις τους να φιγουράρουν στις σελίδες του περιοδικού μας.

The 4th Coming

Ναι, αγαπητοί φίλοι μου και λάτρεις του πρώτου online RPG στην Ελλάδα, η Vircom, η μαμά τού T4C, έδωσε τα πρώτα σημεία ζωής βγάζοντας την έκδοση 1.18 ύστερα από τρεις μήνες αδράνειας! Η αντίστροφη μέτρηση για την έκδοση 2.0 και το τρίτο νησί έχει αρχίσει. Η συναισθηματική φόρτιση είναι απερίγραπτη - αχ, λίγο ακόμη και θα με πάρουν τα ζουμιά...

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Τελικά, δεν έκλαψα, σύντροφοι! Θα φανώ δυνατός και θα κρατηθώ μέχρι να τελειώσετε την ανάγνωση αυτού του τρισέλιδου. Υστερα θα κλάψω με την ησυχία μου, μόνος σε μια γωνιά. Ξεχνάω προλόγους και εισαγωγές και περνώ κατευθείαν στο μεγάλο κεφάλαιο που ακούει στο όνομα...

VIRCOM

Ουσιαστικά δεν πρόκειται για μία έκδοση (1.18) αλλά για δύο, καθώς η μία διαδέχτηκε την άλλη μέσα σε τρεις ημέρες. Αρχικά βγήκε η 1.18 και εν συνεχεία η 1.18a που διόρθωνε τα προβλήματα της 1.18 (ξαναζεσταμένη σπανακόπιτα, δηλαδή). Η 1.18, λοιπόν, είναι η ουσιώδης έκδοση, η οποία έχει μοναδικό στόχο της την εξάλειψη bugs που εκμεταλλεύονταν οι παίκτες και τα οποία εμφανίστηκαν με την έκδοση 1.16. Ευτυχώς, τα bugs αυτά δεν τα εκμεταλλεύτηκαν οι παίκτες στον δικό μας server (και αυτό διότι δεν κατάφεραν να τα ανακαλύψουν!). Τα cheats-bugs που διορθώθηκαν και επισήμως είναι τα ακόλουθα:

- Οταν ένας παίκτης δεχόταν επίθεση από άλλον και ήθελε να κερδίσει χρόνο, είτε για να την κοπανήσει είτε για να κάνει κάποιο spell, μπορούσε να τον προσκαλέσει να κάνουν group. Με αυτό τον τρόπο εμφανιζόταν ένα παραθυράκι στον επιτιθέμενο, το οποίο ο παίκτης, προκειμένου να είναι σε θέση να συνεχίζει να παίζει και να επιτίθεται, έπρεπε πρώτα να κλείσει (χάνοντας έτσι χρόνο)! Χεχε, πολύ καλό κόλπο.
- Οταν κάποιος χρησιμοποιούσε το spell Recall και εκείνη την ώρα δεχόταν επίθεση, αρκετές φορές κολλούσε ο χαρακτήρας του κατά την εκτέλεση του spell. Και ναι μεν κατάφερνε να βρεθεί στο ναό στον οποίο έκανε Recall, αλλά... νεκρός!
- Το spell Drain έχει την ιδιομορφία να μην επηρεάζει τα νεκροζώντανα τέρατα (Undeads ελληνιστί). Οταν, όμως, ο Caster το έκανε μέσα σε προστατευμένες περιοχές όπως οι ναοί, δούλευε κανονικά, το δε τέρας έχανε χωρίς να μπορέσει να επιτεθεί! Πλέον με την έκδοση 1.18 αυτό δεν είναι δυνατόν, αφού επήλθαν οι κατάλληλες τροποποιήσεις στο συγκεκριμένο spell.
- Το spell Sanctuary μπορούσε να τύχει εκμετάλλευσης από τη μεριά του παίκτη και να του προσφέρει για ένα ολόκληρο λεπτό πλήρη ανοσία σε οποιαδήποτε επίθεση!
- Εάν ένας χαρακτήρας περπατούσε κοντά στους τοίχους, υπήρχε η πιθανότητα πολλά από τα spells που γίνονταν επάνω του (επιθετικά και αμυντικά) να μην πιάνουν.
- Εάν ένας χαρακτήρας χρησιμοποιούσε κάποιες από τις δόσεις ενός αντικειμένου, το άφηνε κάτω και μετά το ξανάπαιρνε, τότε οι δόσεις του γέμιζαν εξαρχής! Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα τέτοιου αντικειμένου το Bluish Liquid που έχει πέντε δόσεις θεραπευτικού ζωμού.

Αυτές ήταν οι διορθώσεις της έκδοσης 1.18 και έτσι μοιράζει το πακέτο η Vircom στους servers της. Ελα, όμως, που όσοι βιάστηκαν να την εγκαταστήσουν διαπίστωσαν ότι έχει αρκετά νέα bugs! Το σημαντικότερο όλων είναι ότι όποτε γίνονταν spells σε χαρακτήρες, αυτοί "έπεφταν" από το παιχνίδι (ελληνιστί κράσαραν - LOL). Ετσι, η Vircom βάζει τα δύο keyboards σε μία οθόνη (κατά το: βάζω τα δύο παπούτσια σε ένα ποδάρι βρωμερό) και σε χρόνο "dt" βγάζει τις διορθώσεις των νέων bugs. Με αυτόν τον τρόπο φτάσαμε στην έκδοση 1.18a. Ευτυχώς, επειδή εμείς καθυστερήσαμε να ανεβάσουμε στους servers μας τις εκδόσεις, είμαστε στην ευχάριστη θέση να παρουσιάσουμε τις δύο εκδόσεις ταυτόχρονα, χωρίς να ταλαιπωρήσουμε ούτε έναν παίκτη. Αυτός είναι, κυρίες και κύριοι, ο T4C server της Digicon: Πάνω απ' όλα νοιάζεται για τον παίκτη, διότι τον πονάει, τον νιώθει... (Μάλλον δεν σας έπεισα, αλλά δεν πειράζει - σημ. αρχ/κτη: Μπράβο, Νίκο, κέρδισες επάξια την αύξηση που περίμενες.)

Ας περάσουμε, όμως, στο επόμενο σημαντικό θέμα, το οποίο έθιξε ο Kokoras

HALL OF FAME

Επειτα από πολύ καιρό έκανα τον κόπο να χαζέψω το Hall Of Fame μας. Ετσι, ξεφυλλίζοντας παλαιότερα τεύχη, διαπίστωσα πόσο στοιχειωμένο είναι από τη Lisa, τον Blade, τον Noone και τον Δρακοκαρδιά! Μόνο ο Mits1 αναρριχάται προς την κορυφή, αλλά και πάλι το βλέπω δύσκολο να ανέβει τόσο ψηλά. Ελπίζω, πάντως, να κάνει την έκπληξη.

	ONOMA	LEVEL
1.	Lisa	135
2.	Bladesinger	125
3.	Noone	115
4.	Dragonheart	115
5.	Mits1	115
6.	Manticore	112
7.	Killer-Knight	112
8.	NoBody	112
9.	Hellraiser	112
10.	Aragorn	112
11.	Speedy	111
12.	Vindicator	109
13.	MIPOSimeTrelos	109
14.	Aic	108
15.	Legion Of Doom	108
16.	Black-Trader	108
17.	Soth	107
18.	Siba	107
19.	SerpenT	107
20.	JohnDel	105

(τον φιλοξενούμε στην παράγραφο "Οι παίκτες μας γράφουν").

LAG???

Και όχι με ένα ερωτηματικό, αλλά με τρία για να δοθεί ιδιαίτερη έμφαση! Το θέμα, λοιπόν, το προσέγγισε ο Kokoras στο γράμμα του και με το που το διάβασα είπα να "σφάξω" το συγκεκριμένο σημείο. Επειδή, όμως, δεν έχω κάνει κάτι παρόμοιο στο παρελθόν (ποτέ, ποτέ), σκέφτηκα να απαντήσω, αφού πολλοί μας κατηγορούν για το LAG στον server μας.

Η ιστορία ξεκινά τις πρώτες ημέρες του Ιουνίου, όταν άρχισαν να παρουσιάζονται περιστασιακά -αλλά αφάνταστα εκνευριστικά- κολλήματα ενώ παίζαμε T4C. Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως μία "καθυστέρηση" στις εντολές που έδινες στο παιχνίδι. Παραδείγματος χάριν, πληκτρολογούσες κάτι και με το που πατούσες Enter έκανε να εμφανιστεί στην οθόνη πέντε με έξι δευτερόλεπτα. Ή έκανες κλικ προκειμένου να κινήσεις το χαρακτήρα σου αριστερά και εκείνος έμενε ακίνητος και κουνιόταν ύστερα από λίγο. Ολα αυτά συνέβαιναν σε όλους τους παίκτες ανεξαρτήτως περιοχής (είτε ήταν εντός του λεκανοπεδίου είτε βρίσκονταν στη μακρινή Ξάνθη -άβε, Mits1- το ίδιο και το αυτό). Το χρονικό διάστημα κατά το οποίο παρατηρούνταν όλα αυτά, το εικονίδιο του LAG κάτω δεξιά δεν έκανε την εμφάνισή του! Αρχικά θεώρησα ασήμαντο το γεγονός, αλλά... κρατήστε το για τη συνέχεια.





Ακουσον, άκουσον! Ολα αυτά τα Drakes... και δεν δαγκώνουν τον Rebelion. Ούτε να τον σκοτώσουμε δεν μπορούμε :)

Φυσικά, όλοι φώναζαν: "LAG, δεν είναι κατάσταση αυτή!", "Κάνετε κάτι τέλος πάντων!" κ.λπ.

Ερχεται ο Νοέμβρης, ανεβαίνει το bandwidth στα 512KB (το διπλάσιο από εκείνο που είχαμε μέχρι πρότινος) και όλοι ηρεμούν, χειροκροτούν και δοξάζουν. Ελα, όμως, που το φαινόμενο περιστασιακά κάνει πάλι την εμφάνισή του! Πιο αραιά, βέβαια, από ό,τι παλαιότερα,

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

ΤΑΔΕ ΕΦΗ KOKORAS

Kokoras: Ενας από τους μεγαλύτερους και πιο σεβαστούς παίκτες στο T4C. Ο χαρακτηρισμός "μεγαλύτερος" δέχεται πολλές ερμηνείες, τις οποίες αφήνω στην κρίση σας! Απολαύστε τον. He is all yours...

"Βρισκόμαστε, λοιπόν, σε μία δροσερή νύχτα του Οκτωβρίου του 1999, στο κοτέτσι. Μόλις που έχω βάλει τις κοτούλες μου για ύπνο και κάθομαι να πιω ένα ποτηράκι κρασί προτού κοιμηθώ και εγώ.

Ξεφυλλίζοντας, λοιπόν, το 'PCMaster' πέφτει το μάτι μου στη διαφήμιση του T4C και στην προσφορά για έναν μήνα δωρεάν παιχνίδι. Γεμάτη η κούπα με κρασί ακόμη, είπα να κάνω install να δω τι είναι αυτό το on-line RPG. (Πληροφοριακά, το κοτέτσι μου είναι πλήρως εξοπλισμένο με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας: μηχανή φραπέ, σύστημα ελέγχου σταθερής θερμοκρασίας καλαμποκιού, αυτόματο τάισμα, αυτόματη κλοσομηχανή κ.λπ.)

Βρίσκομαι ξαφνικά, λοιπόν, μέσα σε έναν Ναό μαζί με κάποιους ρασοφόρους να με κοιτάνε με βλέμμα περίεργο και εξεταστικό, ενώ ένα ρίγος με διαπερνά. Χαμηλώνοντας το βλέμμα μου συνειδητοποιώ ότι είμαι θεόγυμνος και χωρίς ούτε ένα... πούπουλο επάνω μου - να, λοιπόν, γιατί με έπιασαν ρίγη από το κρύο.

Αυτό ήταν, ξεκίνησα. Από κει και πέρα το μόνο που έσωσε το κοτέτσι μου και δεν με διώξανε οι κυράδες μου είναι ότι δεν υπάρχει πιο σύγχρονο κοτέτσι στα Βαλκάνια και έτσι ικανοποιείται η ματαιοδοξία τους με μικρές παραχωρήσεις.

Η αναζήτηση ξεκίνησε, λοιπόν. Ψάχνοντας για άλλες πολιτείες, εεε... συγγνώμη για κοτέτσια και κοκόρια να ανταλλάξουμε γνώσεις, πέρασα πολλές δυσκολίες και αναποδιές. Εκτός των monsters του παιχνιδιού, είχα να αντιμετωπίσω και διαφόρων ειδών άλλες δυσκολίες: Επρεπε να ξεφύγω από τα δόντια όλων των σπάνιων Λύκων (μαύρων, άσπρων, Γερμανίας, Αλσατίας, νυχτερινών Night Wolf, ημερήσιων σκοτεινών Dark Wolf κ.λπ.). Γνώρισα πολλούς ανθρώπους - δεν θα αναφερθώ σε ονόματα επειδή σας γνωρίζω όλους. Λόγω παλαιότητας, βέβαια, αρκετοί με βοήθησαν στα πρώτα μου βήματα μεταφράζοντας ορισμένες φράσεις από NPCs, λόγω του ότι οι γνώσεις μου της γλώσσας του Artherk (αγγλικά) ήταν περιορισμένες. Γνώρισα ορισμένα άλλα είδη πουλιών όπως τα Craw, Fenix... τα οποία δεν ξέφυγαν από την επιδημία της μετάλλαξης και έτσι ο Craw έγινε/μετονομάστηκε σε Black-Ttader. Και λυπήθηκα γι' αυτό. Ελπίζω σύντομα να αναρρώσουν. Γνώρισα μερικούς απεσταλμένους από τον Artherk, τους GMs (DuMmWiaM, Sostrym, τον ξεχασμένο και άγνωστο Bandit, Silencer, Syren, Neptune κ.λπ.). Ολοι τους πολύ φιλότιμα προσπαθούν να δώσουν λύσεις στα παράλογα και μη αιτήματά μας. Το μόνο που δεν κατάφεραν ακόμη είναι να νικήσουν το πιο άγριο και δυνατό τέρας του T4C: το LAG!

Να μη σας ζαλίζω άλλο με τις εμπειρίες μου που, άλλωστε, είναι σχεδόν ίδιες με τις δικές σας. Απλώς σας λέω ότι δεν έχω βρει ακόμη έναν κόκορα ή έστω μία κότα σε όλο το βασίλειο του Artherk. Θα περιμένω και τον άλλο μήνα να εξερευνήσω και το τρίτο νησί και αν δεν βρω κανέναν αντιπρόσωπο από το είδος μου, θα φέρω μερικές κυρίες από το κοτέτσι μου για να εμφανιστεί και να εξελιχθεί και αυτό το είδος στην επικράτεια του Artherk.

Αυτά από τον μοναχικό Kokoras. Τα υπόλοιπα τα λέμε on-line. Σας χαιρετώ, γιατί πρέπει να πάω επειγόντως μία κυρία μου στο νοσοκομείο για εξολίσθηση τετράκροκου αυγού!"

Ωραίος ο Kokoras. Ισως το πιο "χύμα στο κύμα" γράμμα που έχει περάσει από αυτή τη στήλη. Εθιξε αρκετά θέματα - πλαγίως μεν, αλλά τα έθιξε. Η απορία που μου δημιουργήθηκε αφορά σε αυτό το κοτέτσι που μας αναφέρει, το οποίο έχει αλληγορική σημασία, την οποία ακόμα δεν μπόρεσα να αποσαφηνίσω. Για πες μας, βρε Νικόλα (έτσι λένε τον Kokora), τι εννοείς; Το θέμα του LAG που ανέφερε σκέφτηκα να το κόψω από το γράμμα προς αποφυγήν δυσφήμισης, αντ' αυτού όμως θα απαντήσω ευθέως. Την απάντηση θα βρείτε κάπου μέσα στο άρθρο μου... Ψάξτε προσεκτικά.

Από το event του Bladesinger με την απαγωγή του Δράκου Dark Fang!



αλλά πού και πού "σκάει μύτη". Τώρα μη μου πείτε ότι αυτό είναι LAG! Αποκλείεται να γέμισαν οι γραμμές του server μας, αφού τα 512KB υπερκαλύπτουν τις απαιτήσεις τόσο του παιχνιδιού όσο και του ίδιου του server. Αρα, το πρόβλημα οφείλεται μάλλον στον κώδικα του παιχνιδιού! Βέβαια, ακόμη και αυτό το LAG (;) που υπήρχε δεν είναι παρά μία θαμμένη ανάμνηση, αφού αυτές τις λίγες ημέρες που λειτουργούμε με την 1.18a όλα λειτουργούν ρολόι!

RELIGIOUS NEWS

Για να δούμε λίγο τι γίνεται στις επτά θρησκείες του T4C. Καταρχήν, έχουμε δύο νέους εκλεκτούς σε δύο μεγάλες θρησκείες: στην Talantia, τη θρησκεία με τους περισσότερους πιστούς στο T4C, αναδείχθηκε εκλεκτός ο Mits1, έπειτα από πολλές ψηφοφορίες και συναντήσεις των πιστών και της ίδιας της θεάς. Εν συνεχεία, η πίστη του Storm, ο οποίος τους τελευταίους μήνες βρισκόταν σε λήθαργο, ίσως επανέλθει, μια και ο Aragorn (γνωστός και ως Lukritia) παρέδωσε τα σκήπτρα στον Agrios. Και μια και δεν έχει γίνει αναφορά στους εκλεκτούς άλλων θρησκειών, ας γίνει τώρα. Λοιπόν, έχουμε και λέμε (αναφέρεται πρώτα η θρησκεία και έπειτα ο εκλεκτός της):

- **Artherk:** Aic
- **Pangaia:** Rayne
- **Elghonn:** Lord Xeen
- **Vorpal:** Ifrit
- **Nadik Naga:** Hellfire!

Το επόμενο αξιοσημείωτο γεγονός είναι η είσοδος των Holy Quests στις θρησκείες. Τα HQ, λοιπόν, είναι ένας νέος θεσμός -τον οποίο εγώ σκαρφίστηκα, δοξάστε με- που ανεβάζει το ενδιαφέρον των πιστών κάθε θρησκείας. Ετσι, η καθεμία από της επτά θρησκείες έχει το δικό της HQ, το οποίο μπορεί να κάνουν (προαιρετικά πάντα) μόνο οι πιστοί της και να αποκομίσουν οφέλη. Τα HQ και οι απαιτήσεις αυτών μεταξύ των θρησκειών διαφέρουν, οπότε θα μπορούσαμε να πούμε ότι υπάρχει μία μοναδικότητα σε κάθε θρησκεία. Για παράδειγμα, οι πιστοί της θεότητας Pangaia έχουν τη δυνατότητα (ανάλογα με το επίπεδο -rank- στο οποίο βρίσκονται μέσα στη θρησκεία) να μεταμορφωθούν σε ένα ζώο από τον κόσμο του T4C. Ετσι, πρόσφατα είδαμε τον Vindicator να γίνεται βελανιδιά, τον Fade ταραντούλα και τον Ignus II... ποντίκι! Η μεταμόρφωση δεν επηρεάζει τα χαρακτηριστικά και τις δυνάμεις του χαρακτήρα, απλώς τον μεταμορφώνει. Σίγουρα τα HQ έδωσαν νέα πνοή στο παιχνίδι, αφού οι παίκτες απέκτησαν ένα επιπλέον ενδιαφέρον για το ίδιο το παιχνίδι αλλά και για τη βελτίωση του χαρακτήρα τους. Εκείνο, όμως, που με δυσκόλεψε απίστευτα κατά τη δημιουργία των HQ ήταν η διατήρηση της ισορροπίας στο παιχνίδι: δηλαδή, το να μείνουν όλα τα μέλη των θρησκειών ευχαριστημένα και να υπάρχει μεταξύ τους ισορροπία. Ορισμένες φορές έκανα και λάθη, τα οποία ωστόσο διόρθωνα αμέσως ενημερώνοντας τους παίκτες μέσω του forum.

Αλλο ένα δεκαπενθήμερο, όμως, έφθασε στο τέλος του. Καλό μήνα, λοιπόν! Ετοιμαστείτε για τα ψώνια των Χριστουγέννων και αναμείνατε το επόμενο τεύχος, στο οποίο θα έχουμε απόσπασμα από τα "Κακώς Κείμενα" του T4C, τα οποία επέστρεψαν δριμύτερα!

PC

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΜΑΣ



Το πρόγραμμα μπορείτε να το βρείτε στο CD-ROM του προηγούμενου τεύχους

VIRTUALDUB

Φτιάξτε τα δικά σας home videos

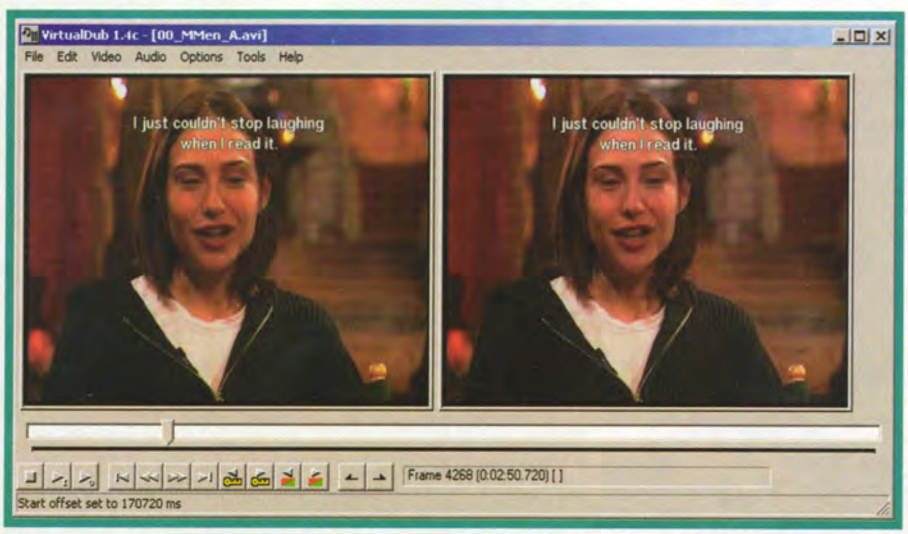
"Είναι μία τραγική στιγμή για την αυτοκρατορία. Οι ιθαγενείς του Γκουαντάμ ζητούν πίσω την πριγκίπισσα Χαρίλ-Λα που με το 'έτσι θέλω' η αυτοκρατορία πήρε από τον πλανήτη τους λίγο πριν από το μεσημεριανό τους. Μία ομάδα επίδοξων λυτρωτών με αρχηγό τον σεμνό Τράιους, τον οποίο συνοδευόμενο από τον πιστό του αρκουδοειδή σύντροφο Γκόργκο είχαμε γνωρίσει στο Episode XXVVVXI, 'δανείζεται' ένα διαστημόπολιο από το μητρικό σκάφος της αυτοκρατορίας που βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη Γκουαντάν, ένα στενό πιο δίπλα από αυτόν - πίσω ακριβώς από τη χωματερή. Αυτό που δεν ξέρουν, όμως, είναι πως ο Γκόργκο κρύβει ένα ένοχο μυστικό: Ξέχασε πίσω τους το αποσμητικό του... και οι ώρες περνάνε!"

Του Οδυσσέα Κουράφαλου
Darklord@compupress.gr

Η ώρα της εκδίκησής σας έφτασε. Δεν υπάρχει ανάγκη να περιμένετε τον ποταπό Λούκας και τον γλοιώδη Σπίλμπεργκ να ετοιμάσουν το επόμενο Indiana Jones. Ούτε, φίλες αναγνώστριες, είναι ανάγκη να περιμένετε να δείτε την ελεεινή και παραφουσκωμένη καρακάξα Jolie να παίζει τη Lara Croft. Μπορείτε εσείς, με τους φίλους και τις φίλες σας, μία βιντεοκάμερα, ένα βίντεο, ένα μέτριο έως καλό PC, πολύ καφέ, λίγη όρεξη και υπομονή να τους βάλετε τα γυαλιά!

Πριν από δεκαπέντε ημέρες είχαμε κάνει το τραγικό λάθος να σας δώσουμε ένα προγραμματάκι που λίγοι το ξέρουν, ονόματι VirtualDub (οι φίλοι με λένε vDub). Βασικά, αν δεν μου είχε κλέψει ο Ηλίας το σκληρό δίσκο για να δώσει στο αφεντικό το demo "Η γυμνή, μικρή Ολλανδέζα στον κάμπο στο μικρό σπίτι στο λιβάδι version 2 ultra hyper rainbow frag arena", δεν θα το είχαν ανακαλύψει και δεν θα το είχαν βάλει στο CD. Ετσι, αυτό το μήνα μου ανέθεσαν να δώσω θάρρος σε όλες εκείνες τις θλιμμένες ψυχές που θέλουν να γίνουν Ντε Νίρο στη θέση του Ντε Νίρο (ή για κάποιους ρεαλιστές, Ντε Βίτο στη θέση του Ντ... εντάξει, εντάξει!).

Η εισαγωγή αυτού του άρθρου είναι η δική μας, πολύ ανώτερη έκδοση του Πόλεμου των Αστρων. Λόγω των λιγοστών σελίδων που μπορούν να δοθούν για ένα τέτοιο άρθρο (η αλήθεια είναι πως ο κ. Ιωαννίδης δεν ήθελε να παίξει τον Γκόργκο και κανένας μα κανένας την πριγκίπισσα), θα πέσουμε κατευθείαν σε βαθιά νερά. Δώστε προσοχή, λοιπόν, διότι κάθε γραμμή που ακολουθεί είναι σημαντική.



Οταν σταματήσετε να κοιτάτε την κοπέλα και ρίξετε μια ματιά στη framebar, θα δείτε πως η μετακίνηση έχει προχωρήσει στο καρέ όπου αρχίζει η σκηνή της φωτογραφίας. Εκεί πατάτε Home για να ορίσετε την αρχή μίας σκηνής.

VIDEO CAPTURE

Καταρχήν, φτιάχνουμε έναν καφέ, καθόμαστε μπροστά στον υπολογιστή μας και τρέχουμε το vDub. Με την προϋπόθεση ότι έχετε ήδη γυρίσει τις σκηνές σας και τις έχετε διαθέσιμες σε μία βιντεοκασέτα, βάζετε την κασέτα στο βίντεο και ετοιμάζεστε να κάνετε capture με το vDub και όχι με την εφαρμογή της κάρτας μας. Ελέγξτε αν όλα τα καλώδια είναι καλά συνδεδεμένα και αν το tracking του βίντεο ή της κάμεράς σας είναι σωστά ρυθμισμένο, καθώς ακόμη και ελάχιστα artifacts (γραμμές, χιονάκι και λοιπά στοιχεία που είναι αρνητικά στην εμφάνιση ενός βίντεο) μπορούν να γίνουν πολύ πιο έντονα και ενοχλητικά ανάλογα με τη συμπίεση που θα χρησιμοποιήσετε.

Από το vDub πηγαίνετε στο μενού File και επιλέγετε Capture. Σχεδόν αμέσως το πρόγραμμα σάς μεταφέρει στον δεύτερο εαυτό του αλλάζοντας το παράθυρό του και προσαρμόζοντάς το στις ανάγκες του capturing. Αν αναφέρει πως ανίχνευσε την κάρτα σας, όλα βαίνουν καλώς. Αν το vDub σας ειδοποιήσει ότι ναι μεν ανίχνευσε την παρουσία της κάρτας σας, αλλά δεν μπορεί να την ενεργοποιήσει, δοκιμάστε να αλλάξετε τον τρόπο απεικόνισης από Overlay σε Preview από το μενού Video. Αν και πάλι δεν δείχνει τίποτα, από το ίδιο μενού επιλέξτε από το Source τη σωστή πηγή σήματος (συνήθως A/V input). Φυσικά, έχετε πατήσει το Play, σωστά; Αν και πάλι δεν έχετε σήμα, δυστυχώς το vDub δεν μπορεί να συνεργαστεί με την κάρτα σας (γεγονός πρακτικά αδύνατον, αφού "παίζει" με τους κανόνες του συστήματος), οπότε πρέπει να παραμείνετε στην εφαρμογή που συνόδευε την κάρτα σας.

Αν όλα πάνε καλά, επιλέγετε από το μενού File το "Set Capture File" και ορίζετε ένα σημείο στο σκληρό σας όπου θα σωθεί το βί-

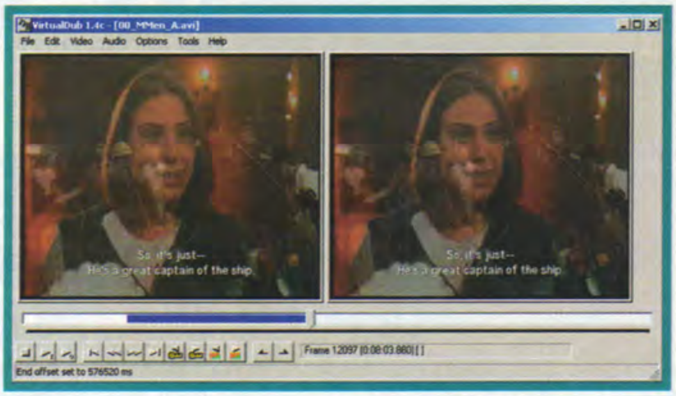
ντεο. Από το Audio διαλέγετε PCM και όσο πιο χαμηλή ποιότητα μπορείτε να ανεχτείτε, ενώ από το Capture κάνετε ένα κλικ στην επιλογή "Hide on Capture". Πηγαίνετε στο μενού Video, όπου έχετε πολλή δουλειά:

- Ορίστε το format του βίντεό σας. Εδώ δεν μπορούμε να σας βοηθήσουμε, αφού το ιδανικό format αλλάζει από κάρτα σε κάρτα. Οσον αφορά στην ανάλυση, μην ξεπεράσετε το 320x240, αφού αυτή είναι η βασική ανάλυση του βίντεο και οτιδήποτε πάνω από αυτό ρίχνει την απόδοση του υπολογιστή παρά βελτιώνει την εικόνα.
- Ορίστε το Compression (internal) ανάλογα με τα codecs που έχετε στον υπολογιστή σας. Οι καλύτερες επιλογές είναι τα διάφορα MJPEG codecs που μπορείτε να βρείτε στο Internet, καθώς είναι γρήγορα και έχουν καλή απόδοση. Αν έχετε επεξεργαστή καλύτερο από Pentium III στα 500MHz, θεωρητικά μπορείτε να κάνετε Capture κατευθείαν σε Mpeg4 της Microsoft ή στα πολυσυζητημένα Div-X.
- Πατήστε Play και, ενώ παρατηρείτε την εικόνα στο παράθυρο του vDub, επιλέξτε το Source. Μεταφέρετε το παράθυρο κάπου, ώστε να βλέπετε άνετα την εικόνα στο βασικό παράθυρο του vDub, και αλλάξτε τα settings χρώματος, φωτεινότητας και contrast (καθώς και ό,τι άλλο έχει διαθέσιμο η κάρτα σας), ώστε η εικόνα να είναι όσο το δυνατόν πιο ικανοποιητική.

Από το μενού Capture, στην επιλογή Capture Settings, βεβαιωθείτε ότι έχετε frame rate γύρω στο 25fps για PAL βίντεο (το συνηθισμένο στην Ελλάδα) ή 30 για NTSC, επιλεγμένο το Capture Audio (εκτός αν δεν θέλετε ήχο) και Abort Hotkey το Escape. Καλού κακού αφαιρέστε την επιλογή για χρήση του αριστερού κουμπιού του mouse ως Abort Key. Από την επιλογή Stop Conditions χρειάζεστε δύο υποεπιλογές: στο Free Disk Space Drops Bellow... βάλτε 500 και στο Dropped Frame Ratio Exceeds... 40. Αυτά είναι τα βασικά που χρειάζεστε για ένα καλό capture. Πειραματιστείτε με τα μενού για να δείτε τι ταιριάζει καλύτερα στο σύστημά σας, μα μην αποκλίνετε πολύ από τα settings που σας δώσαμε. Οταν είστε έτοιμοι, γυρίστε την κασέτα στο σημείο από όπου θέλετε να ξεκινήσει η διαδικασία και "παγώστε" την εικόνα λίγο πριν. Πατήστε το F7 (εκκίνηση εσωτερικού capture από το vDub) και ξεκινήστε το βίντεό σας. Καιρός να κάνετε άλλον ένα καφέ.

VIDEO EDIT

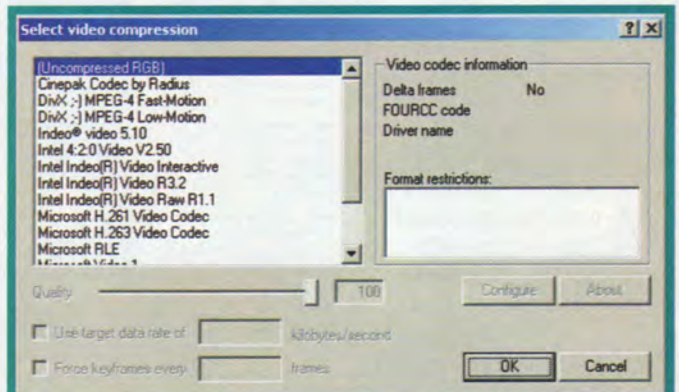
Τώρα, λοιπόν, έχετε την... ταινιάρα σας στο σκληρό. Βλέπετε και ξαναβλέπετε τις σκηνές που πέρασαν από το βίντεό σας στο σκληρό και θαυμάζετε το... αγγελοπουλικών προεκτάσεων, γεμάτο ίντριγκες, χιούμορ, κλάμα, δράση, έρωτα και ανατροπές σενάριο που κατέβασε το προβληματικό και άρρωστο μυαλό σας. Ομως, κάτι του λείπει... Χμμμ... Εφέ; Μοντάζ; Τίτλοι; Ποπκορν; (Ο αρχισυντάκτης μας, ο καλός αυτός άνθρωπος, δεσμεύτηκε πως στο επόμενο τεύχος αντί για CD θα βάλουμε την ταινία μου σε DVD format μαζί με ένα σακουλάκι ποπκορν. Το περίεργο ύφος του, όμως, και οι άντρες με τις άσπρες στολές που μου έβαλαν εκείνο το πουλόβερ με τα μακριά μανίκια με κάνουν να υποψιάζομαι την αλήθεια... Θα βάλει την ταινία του Ιωαννίδη! Οχι! Η δόξα είναι δική μου!)



Μετακινείστε στο σημείο όπου η σκηνή αλλάζει (προσέξτε το μεταβατικό καρέ, όπου φαίνονται στοιχεία και από την επόμενη σκηνή) και πατάτε End για να ορίσετε το τέλος της.

Βγείτε από το Capture mode του vDub. Εχετε επιστρέψει στο κεντρικό του μενού. Ο ουρανός είναι γαλάζιος και το γρασίδι κόκκινο. What now? (Sorry, τα πολλά text adventures.) Φορτώστε εδώ το βίντεο που σώσατε, ανοίξτε ένα παράθυρο Explorer (με "WinKey & E", όπως θα ξέρατε αν διαβάζατε τα γραφόμενά μου στο "αδελφό" περιοδικό "Computer Για Ολους"), και ανοίξτε το σημείο στο οποίο έχετε το βίντεό σας (από το νέο παράθυρο του Explorer). Δημιουργήστε εκεί ένα νέο directory με το όνομα "Edited" και επιστρέψτε στο vDub. Ρίξτε μια γρήγορη ματιά στο δεύτερο μενού, ονόματι Edit, και αποστηθίστε όλα τα shortcuts. Ωραία, είμαστε έτοιμοι.

Προχωρήστε λίγο προς τα δεξιά του βίντεο (με το δεξί βελάκι, είπαμε, κοιτάξτε τα shortcuts από το δεύτερο μενού και το άρθρο του κ. Ιωαννίδη στο προηγούμενο τεύχος) μέχρι να βρεθείτε στην αρχή του. Εκεί, στο πρώτο καρέ ακριβώς, πατήστε Home. Συνεχίστε προς τα δεξιά μέχρι να αλλάξει σκηνή. Γυρίστε λίγο πίσω και στο τελευταίο καρέ της πρώτης σκηνής πατήστε End. Θα δείτε ότι όλα τα καρέ που αποτελούν την πρώτη σκηνή έγιναν μπλε (στην μπάρα στο κάτω τμήμα του παράθυρου). Από το μενού Video επιλέξτε Compression (όπως ακριβώς είχαμε πει και κατά τη διαδικασία του Video Capture), Full Processing mode και από το μενού Audio το Direct Stream Copy. Τώρα, από το File σώστε το βίντεό σας (Save Avi) μέσα στο directory "Editted" που δημιουργήσαμε προηγουμένως. Οταν σωθεί, από το παράθυρο του Explorer (λογικά το αφήσατε ανοιχτό, αφού δεν σας είπα να το κλείσετε!) κάνετε διπλό κλικ στο νέο σας βίντεο. Αν ανοίξει στον Media Player, τότε όλα είναι εντάξει. Αν όχι, ελέγξτε πάλι τη διαδικασία που περιγράφουμε. Αν και πάλι δεν ανοίγει, μάλλον υπάρχει κάποιο πρόβλημα στα codecs (ελέγξτε για αυτά στο www.codecs.com ή στείλτε μου σχετικό μήνυμα μήπως βγάλουμε άκρη). Εστω, λοιπόν, ότι όλα είναι εντάξει. Κλείστε το παράθυρο του Media Player και επαναλάβετε τα παραπάνω βήματα για κάθε σκηνή του βίντεό σας πατώντας, όμως, delete στο τέλος κάθε σκηνής (αφού την έχετε σώσει). Μην ανησυχείτε, το αρχικό σας βίντεο δεν επηρεάζεται από αυτό. Οταν όλες οι σκηνές βρίσκονται πλέον στο σκληρό, κάνετε καλού κακού ένα restart για να καθαρίσει η μνήμη.



Επιλέγετε συμπίεση για το βίντεό σας (καλύτερα αποτελέσματα έχει το Mpeg4 της Microsoft και το DivX, αλλά καλή συμβιβαστική λύση είναι και το Indeo της Intel με επιλεγμένο, όμως, το Quick Compress). Αντίστοιχα, επιλέγετε συμπίεση και για τον ήχο από το μενού Audio.



Ζητάτε από το vDub να χρησιμοποιήσει Full Processing mode τόσο για τον ήχο όσο και για την εικόνα, ώστε να επιτευχθεί αποτελεσματική συμπίεση (λόγω μικρού χώρου απλώς, πιστέψτε με).

Φτιάξτε έναν τρίτο καφέ όσο φορτώνουν τα Windows. Φορτώστε το Virtual Dub και ετοιμαστείτε να κολλήσουμε τις σκηνές μεταξύ τους. Δείτε τα βίντεό σας από τον Media Player ένα προς ένα και σημειώστε σε ένα χαρτί με ποια σειρά θα τα ενώσετε. Φυσικά, δεν έχει σημασία η σειρά με την οποία τα είχατε σώσει. Οταν κατασταλάξετε στην τελική δομή της ταινίας σας, φορτώστε τα βίντεο ένα ένα στο vDub και κόψτε τις "χαζομάρες" που όλοι κάνουμε πριν και μετά από μία σκηνή σε βιντεοκάμερα. Κρατήστε, δηλαδή, την ουσιαστική σκηνή από κάθε βίντεο. Σώστε όλες τις "τελικές" σκηνές σε ένα νέο directory... και πάμε για το "ράψιμό" τους.

Φορτώστε στο vDub την πρώτη σκηνή. Διαλέξτε Append Video Segment από το File μενού και από το παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέξτε τη δεύτερη σκηνή. Μετά την τρίτη, την τέταρτη και ούτω καθεξής, μέχρι να έχετε όλες τις σκηνές ενωμένες στο vDub. Από το μενού Video επιλέξτε Direct Stream Copy (αφού το είχατε συμπιέσει την πρώτη φορά) και ορίστε συμπίεση ήχου (Compression) και Full Processing mode στο Audio μενού. Σώστε το βίντεό σας ως Movie_final.avi ή κάτι σχετικό... και ένα αριστούργημα της 9ης -και βάλε- τέχνης είναι έτοιμο να γνωρίσει το φως της δημοσιότητας. Φυσικά, θα χαρούμε να δούμε τις προσπάθειές σας, ειδικά αν έχουν πλάκα (και εφόσον κάνουν τον Ηλία να σταματήσει να με κοιτάει και να βάζει τα γέλια - μα, τι έχει η μύτη μου τέλος πάντων!).

ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΕ

Προτού σας αφήσουμε στα κρύα του λουτρού, μόνους κι έρημους να πασχίζετε να κουμαντάρετε τα άγρια μενού του vDub, θα σας κάνουμε τη χάρη να σας δείξουμε δύο από τα πολλά κολπάκια που θα χαρακτηρίσουν τις ταινίες σας ως πρώτης τάξεως και πιθανές για βραβείο στο Φεστιβάλ Καννών (οι δικές μου, πάντως, ήταν για τα πανηγύρια ή για το καρναβάλι της Πάτρας!). Ορίστε, λοιπόν, τα δυναμικά κοκτέιλ του D@rkl0rd για το "PC Master".

ADRENALINE RUSH

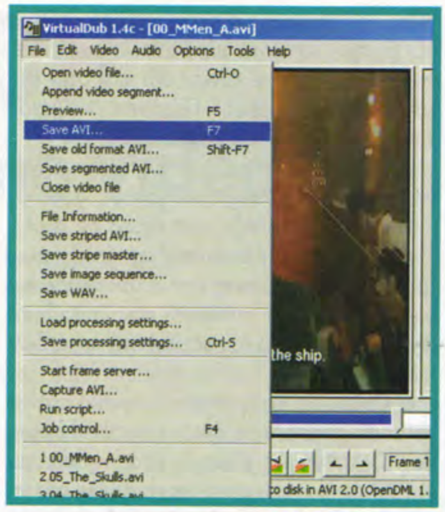
1. Φορτώστε μία σκηνή σας στο vDub. Κόψτε τη σε δυο-τρία κομμάτια. Προσθέστε φίλτρα (για λεπτομέρειες δείτε αμέσως μετά), σιγοβράστε και σώστε.

2. Φορτώστε μία δεύτερη σκηνή στο vDub. Επαναλάβετε την πρώτη διαδικασία, προσθέστε φίλτρα, τσιγαρίστε και σώστε.

3. Φορτώστε το πρώτο τμήμα της πρώτης σκηνής. Κολλήστε στο τέλος το πρώτο τμήμα της δεύτερης σκηνής. Κολλήστε μετά το δεύτερο τμήμα της πρώτης και ακολούθως το δεύτερο τμήμα της δεύτερης. Αν θέλετε, προσθέστε φίλτρα (αν δεν έχετε ήδη κάνει την ταινία αγνώριστη με δέκα -και βάλε- φίλτρα), σώστε και είστε έτοιμοι. Σερβίρεται παγωμένο, ως σκηνή της ολόκληρης ταινίας μας.

MATRIX.ISE

1. Φορτώστε μία σκηνή όπου ένας άνθρωπος κοιτά αγέρωχα το σκηνοθετικό φακό σας. Κατά προτίμηση ολόσωμη σκηνή για καλύτερα αποτελέσματα.

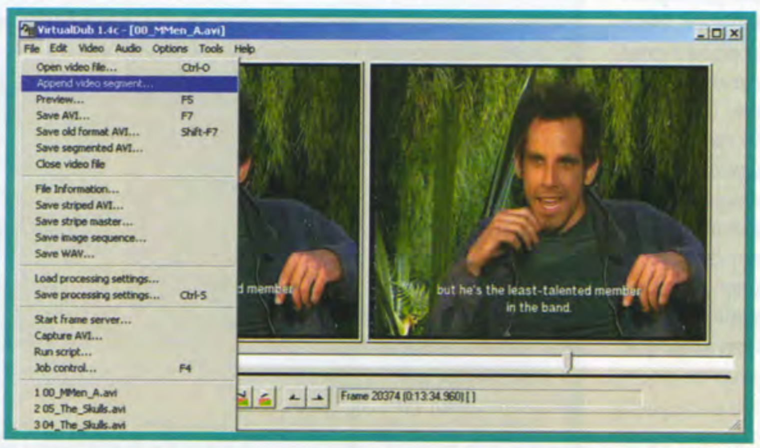


Προετοιμαστείτε, πάρτε μια βαθιά ανάσα και σώστε τη σκηνή σας από την επιλογή File > Save Avi. Μετά πατήστε το Delete, ώστε να αφαιρεθεί η σωσμένη σκηνή και να έχετε διαθέσιμο μόνο το υπόλοιπο βίντεό σας. Επαναλάβετε τα βήματα 1, 2 και 5 για όλες τις σκηνές, ώσπου να τις έχετε σωσμένες αυτόνομα στο δίσκο σας.

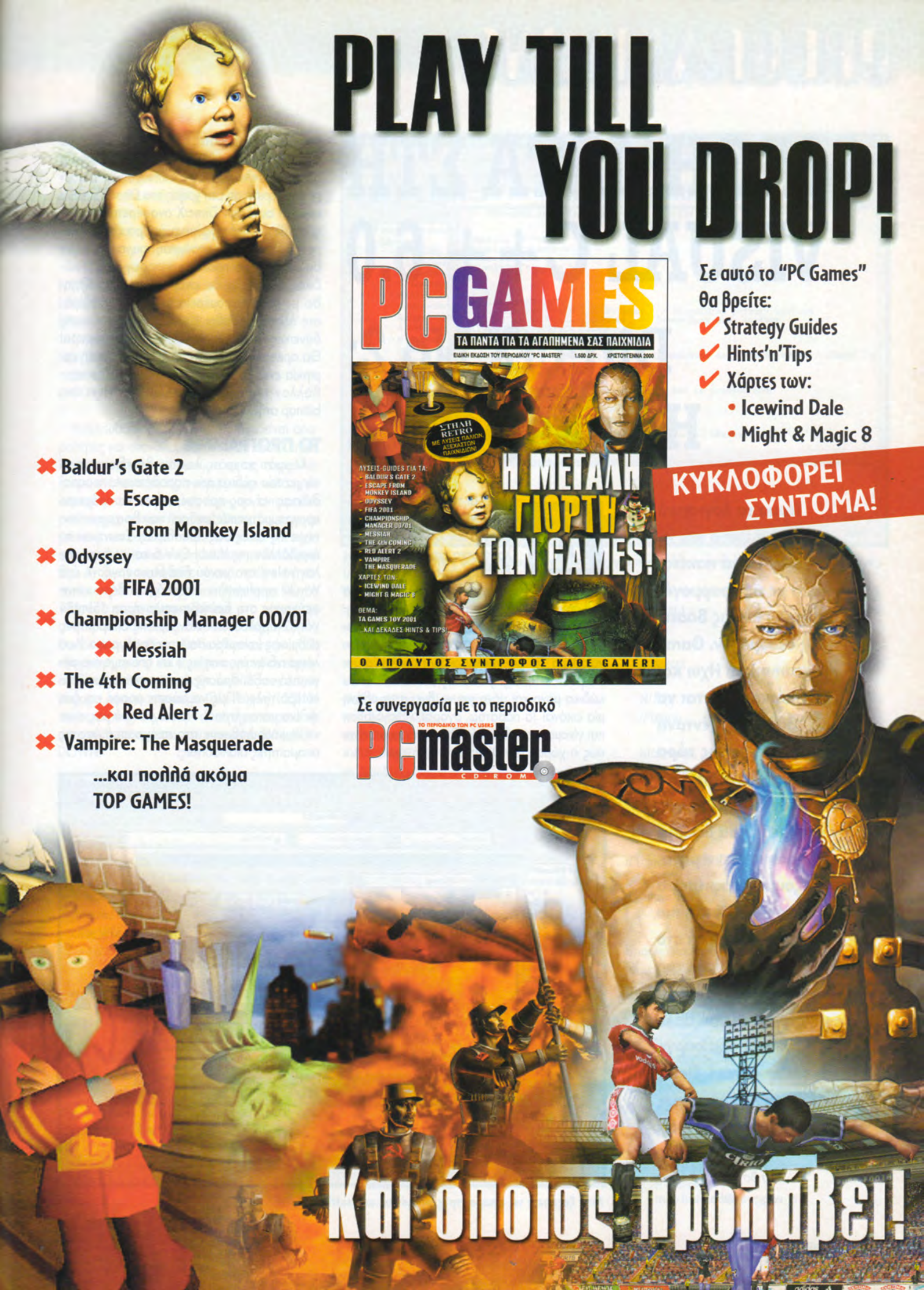
2. Προσθέστε το φίλτρο Temporal Softener από το μενού Filters, επιλέξτε το Noise Reduction και βάλτε το γύρω στο 30%.

3. Σώστε το βίντεό σας, ξαναφορτώστε το και επαναλάβετε τα βήματα 2 και 3 για πέντε-έξι φορές. Σώστε το βίντεό σας. Αν υπήρχε γρήγορη κίνηση στο βίντεο, συγχαρητήρια! Η ταινία σας μόλις απέκτησε ένα εφέ όμοιο (όμοιο είπαμε, όχι ίδιο!) με τη "διαίρεση" του πράκτορα στο Matrix!

Αυτά προς το παρόν. Στο μέλλον ίσως αναφερθούμε και πάλι στο φαινόμενο vDub, ειδικά αν μέχρι τότε μας έχουν τιμήσει με την παρουσία τους καινούρια codecs ή νέοι τρόποι συμπίεσης. Ισως, μάλιστα, φτάσουμε και σε σημείο να σας δείξουμε πώς -καθαρά επαγγελματικά πια- να στήσετε ένα δίκτυο υπολογιστών όπου όλοι μαζί -μέσω του Virtual Dub- θα συνεργάζονται για να τελειώσει η συμπίεση και η επεξεργασία της ταινίας σας στο ένα εκατοστό του χρόνου που χρειάζεται ένα PC μόνο του. Ως τότε, όμως, πειραματιστείτε με όλες τις επιλογές του vDub, κατεβάστε codecs και φίλτρα από το Δίκτυο, δοκιμάστε να προσθέσετε τίτλους (φτιάχνοντάς τους ως εικόνες από το Photoshop) και, αν επιθυμείτε, στείλτε μας τις δουλειές σας. Εμπρός για το ελληνικό Χόλιγουντ! PC



Φορτώστε την πρώτη σκηνή και μετά, με την επιλογή Append Video Segment από το μενού File, "κολλήστε" στο τέλος της τη σκηνή που θέλετε δεύτερη. Επαναλάβετε για όλες τις σκηνές, ώσπου να τις έχετε με τη σειρά που θέλετε σε ένα αρχείο. Σώστε το (δεν χρειάζεται να τα συμπιέσετε εκ νέου, οπότε επιλέξτε Direct Stream Copy) και... είστε έτοιμοι για το Χόλιγουντ!


PLAY TILL YOU DROP!
PC GAMES
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 ΔΡΧ. ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ 2000
Η ΜΕΓΑΛΗ ΓΙΟΡΤΗ ΤΩΝ GAMES!
Ο ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΣΥΝΤΡΟΦΟΣ ΚΑΘΕ GAMER!
Σε αυτό το "PC Games" θα βρείτε:
Strategy Guides
Hints'n'Tips
Χάρτες των:
• Icewind Dale
• Might & Magic 8
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΥΝΤΟΜΑ!
Baldur's Gate 2
Escape From Monkey Island
Odyssey
FIFA 2001
Championship Manager 00/01
Messiah
The 4th Coming
Red Alert 2
Vampire: The Masquerade
...και πολλά ακόμα TOP GAMES!
Σε συνεργασία με το περιοδικό
PCmaster
Και όποιος προλάβει!

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

DirectX No 2: Η Επιστροφή...

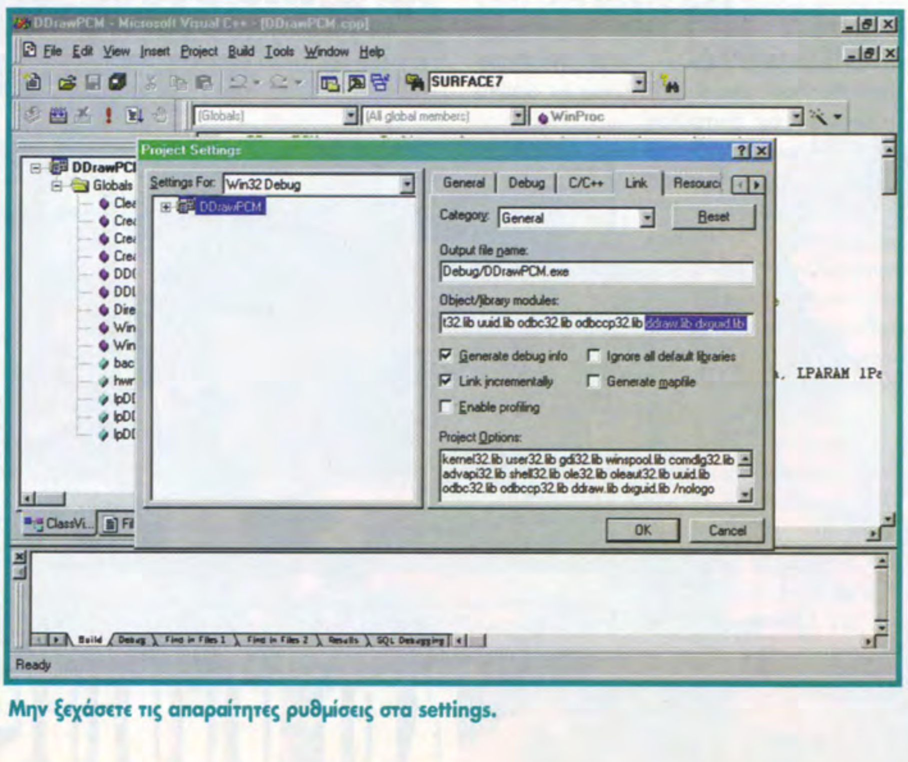
Τέρμα τα λογιστικά προγράμματα και τα μαθηματικά πακέτα. Αρκετά με τις εφαρμογές γραφείου και τις βάσεις δεδομένων. Game programming: Ηχοι και εικόνες έρχονται να βάψουν με έντονα χρώματα το έως τώρα βαρετό προγραμματιστικό περιβάλλον σας! Τηρώντας την υπόσχεση που δώσαμε τον προηγούμενο μήνα, συνεχίζουμε το αφιέρωμα στα DirectX και πιο συγκεκριμένα στο DirectDraw. Μία μικρή εισαγωγή στο πώς να μετατραπείτε από απλό gamer σε δημιουργό computer games. Ποιος είπε ότι ο προγραμματισμός είναι βαρετός;

Του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Δύο είναι τα πιθανά συναισθήματα που μπορούν να δημιουργηθούν σε κάποιον εκκολαπτόμενο game programmer διαβάζοντας το άρθρο που ακολουθεί. Συναίσθημα 1ο: Επιτέλους, βρήκα ένα σημείο να ξεκινήσω την αδιάκοπη αναζήτηση γνώσης στους δαιδαλώδεις σκοτεινούς διαδρόμους του multimedia προγραμματισμού. Συναίσθημα 2ο: Δεν τρελάθηκα να βγάλω τα μάτια μου σε τέσσερις σελίδες ακαταλαβίστικου κώδικα μόνο και μόνο για να βγει στην οθόνη μία εικόνα! Τα παρατάω, αγοράζω PlayStation και γίνομαι... σουβλατζής. Το συμπέρασμα είναι πως ο χώρος των DirectX γεννά ανάμεικτα και ακραία συναισθήματα. Είτε θα ερωτευτείτε με τη βοήθειά τους τη Visual C++ είτε θα απογοητευτείτε εντελώς! Σε αυτό το τεύχος θα κάνουμε μία περιήγηση στη χρήση του DirectDraw. Το κομμάτι αυτό των DirectX αναφέρεται στα 2D γραφικά. Στο προηγούμενο άρθρο επιχειρήσαμε μία θεωρητική προσέγγισή του, οπότε τώρα θα δώσουμε και πρακτικά παραδείγματα. Ο κώδικας που ακολουθεί είναι αδύνατον να εξηγηθεί με κάθε λεπτομέρεια, γιατί θα χρειαζόμαστε όλες τις σελίδες του τεύχους και κάποιες δανεικές από τα διπλανά του στα περίπτερα! Θα αρκεστούμε, λοιπόν, σε μία περιληπτική ερμηνεία ενός σκελετού που αρχικοποιεί το περιβάλλον του DirectDraw και εμφανίζει ένα bitmap στην οθόνη μας.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Κομμάτι κομμάτι, λοιπόν, θα εξηγούμε το νόημα του κώδικα που παραθέτουμε, προσπαθώντας να σας προσφέρουμε ένα πρόχειρο προγραμματιστικό "σκίτσο" που θα χρωματίσετε με τις δικές σας προσθήκες. Ξεκινήστε το περιβάλλον της Visual C++ 6 και από την επιλογή New στο μενού File δημιουργήστε ένα Win32 application. Στο επόμενο βήμα καταφεύγουμε στη δεύτερη επιλογή, τη "Simple Win32 application". Κάνουμε τις απαραίτητες ρυθμίσεις (αναφέρονται στην παράγραφο "Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας") και ξεκινάμε ένα μαγευτικό ταξίδι δράσης και περιπέτειας με γενικότερο τίτλο: "Πώς να δώσετε μορφή και ζωή σε ένα μάτσο bytes". Πρώτο μέλημά μας είναι να συμπεριλάβουμε στο πρόγραμμά μας τις απαραίτητες βιβλιοθήκες:



Μην ξεχάσετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις στα settings.

```
#define INITGUID
#include "stdafx.h"
#include <ddraw.h>
#include "winuser.h"
```

Επειτα θα ορίσουμε τις global μεταβλητές που θα μας χρειαστούν:

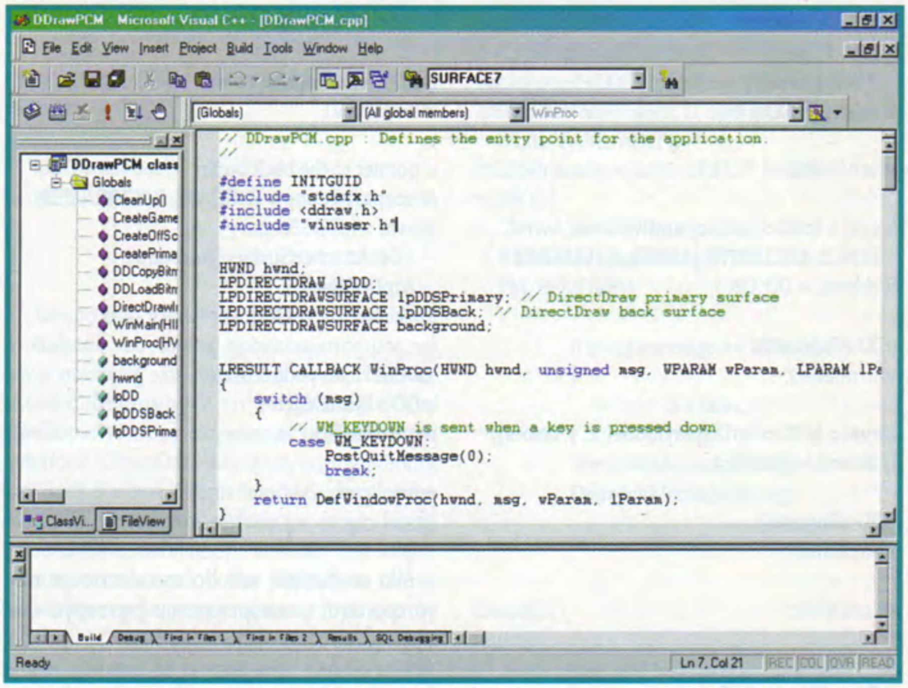
```
HWND hwnd;
LPDIRECTDRAW lpDD;
LPDIRECTDRAWSURFACE lpDDSPrimary; //
  DirectDraw primary surface
LPDIRECTDRAWSURFACE lpDDSBack; //
  DirectDraw back surface
LPDIRECTDRAWSURFACE background;
```

Ακολουθούν οι συναρτήσεις που είναι απαραίτητες και επαναλαμβάνονται σε κάθε DirectDraw εφαρμογή. Μπορούμε να τις παραλλάξουμε ανάλογα με τις ανάγκες μας, αλλά η φιλοσοφία τους είναι κοινή: Δημιουργία παραθύρου, αρχικοποίηση του DirectDraw, δημιουργία primary και back surface και από κει και πέρα φόρτωμα και επικόλληση bitmap με διαδοχικά flip. Αν δεν καταλάβατε τίποτα, τρέξτε σε κάποιο κεντρικό περίπτερο και ζητήστε το τεύχος 131, στο οποίο αναφερθήκαμε στο νόημα της ανωτέρω διαδικασίας. Η πρώτη συνάρτησή μας θα είναι η WinProc. Κάθε Windows (win32) εφαρμογή πρέπει να παρέχει αυτή τη συνάρτηση. Είναι εκείνη που καλούν τα Windows όποτε υπάρχει κάποιο message (βλ. τεύχος 113). Η συγκεκριμένη παγιδεύει το πάτημα οποιουδήποτε πλήκτρου μέσω του message WM_KEYDOWN:

```
LRESULT CALLBACK WinProc(HWND hwnd,
  unsigned msg, WPARAM wParam, LPARAM
  lParam)
{
switch (msg)
{
  // WM_KEYDOWN is sent when a key is
  pressed down
  case WM_KEYDOWN:
        PostQuitMessage(0);
        break;
}
return DefWindowProc(hwnd, msg, wParam,
  lParam);
}
```

Κατόπιν δημιουργούμε τη συνάρτηση που κατασκευάζει το παράθυρο της εφαρμογής μας. Αναγκαία σε κάθε πρόγραμμα win32, είτε χρησιμοποιεί DirectX είτε όχι.

```
bool CreateGameWindow(int width, int height,
  HINSTANCE hInstance)
{
```



Μερικές απαραίτητες συναρτήσεις, συνηθισμένες για όσους έχουν ασχοληθεί με win32 εφαρμογές.

```
WNDCLASS wc;
hwnd = NULL;
wc.lpfnWndProc = (WNDPROC) WinProc;
wc.style = CS_HREDRAW | CS_VREDRAW;
wc.cbClsExtra = 0;
wc.cbWndExtra = sizeof(DWORD);
wc.hInstance = hInstance;
wc.hIcon = NULL;
wc.hCursor = LoadCursor(NULL,
  IDC_ARROW);
wc.lpszMenuName = NULL;
wc.hbrBackground = (HBRUSH)
  GetStockObject(GRAY_BRUSH);
wc.lpszClassName = "GameWindow";
if (!RegisterClass(&wc))
{
  return false;
}
hwnd = CreateWindow("GameWindow",
        // class
  "GameWindow",          //
  caption
  WS_VISIBLE | WS_POPUP,     // style
        0,
  // left
        0,
  // top
  width,
  // width
height,
  // height
  NULL,
  // parent
  NULL,
  // menu
  hInstance,
  // instance
  NULL);
  // parms
if (hwnd == NULL)
{
  return false;
}
UpdateWindow(hwnd);
return true;
}
```

Επειτα πάμε στη συνάρτηση αρχικοποίησης και επιλογής mode που είδαμε και στο προηγούμενο τεύχος. Το μόνο που έχουμε αλλάξει είναι ότι έχουμε περάσει ως ορισμούς τις διαστάσεις και τα χρώματα, ώστε να μην περιοριζόμαστε σε 640x480 όπως στο προηγούμενο άρθρο.

```
bool DirectDrawInit(HWND hwnd, int x,int
  y,int colors)
{
```

PROGRAMMING

```
HRESULT ddrval;
ddrval = DirectDrawCreate( NULL, &lpDD,
   NULL );
if( ddrval != DD_OK )
{
return(false);
}
ddrval = lpDD->SetCooperativeLevel( hwnd,
   DDSCL_EXCLUSIVE | DDSCL_FULLSCREEN );
if( ddrval != DD_OK )
{
lpDD->Release();
return(false);
}
ddrval = lpDD->SetDisplayMode( x, y, colors);
if( ddrval != DD_OK )
{
lpDD->Release();
return(false);
}
return(true);
}
```

Συνεχίζουμε ακάθεκτοι με τη συνάρτηση που χτίζει την Primary Surface και της παρέχει και μία Back Surface για την απαραίτητη για το animation τεχνική flipping.

```
bool CreatePrimarySurface()
{
DDSURFACEDESC ddsd;
DDSCAPS ddscaps;
HRESULT ddrval;

memset( &ddsd, 0, sizeof(ddsd) );
ddsd.dwSize = sizeof( ddsd );
ddsd.dwFlags = DDSD_CAPS |
   DDSD_BACKBUFFERCOUNT;
ddsd.ddsCaps.dwCaps =
   DDSCAPS_PRIMARYSURFACE |
   DDSCAPS_FLIP | DDSCAPS_COMPLEX;
ddsd.dwBackBufferCount = 1;
ddrval = lpDD->CreateSurface( &ddsd,
   &lpDDSPrimary, NULL );
if( ddrval != DD_OK )
{
lpDD->Release();
return(false);
}
// pointer to the back buffer
ddscaps.dwCaps = DDSCAPS_BACKBUFFER;
ddrval = lpDDSPrimary-
   >GetAttachedSurface(&ddscaps,
   &lpDDSBack);
if( ddrval != DD_OK )
{
lpDDSPrimary->Release();
lpDD->Release();
return(false);
}
return true;
}
```

Μία συνάρτηση που θα επικαλεστούμε αργότερα είναι η συνάρτηση που δημιουργεί ένα νέο surface στη μνήμη.

```
IDirectDrawSurface *
   CreateOffScreenSurface(IDirectDraw *pdd,
   int dx, int dy)
{
DDSURFACEDESC ddsd;
IDirectDrawSurface *pdds;

ZeroMemory(&ddsd, sizeof(ddsd));
ddsd.dwSize = sizeof(ddsd);
ddsd.dwFlags = DDSD_CAPS | DDSD_HEIGHT
   |DDSD_WIDTH;
ddsd.ddsCaps.dwCaps =
   DDSCAPS_OFFSCREENPLAIN;
ddsd.dwWidth = dx;
ddsd.dwHeight = dy;

if (pdd->CreateSurface(&ddsd, &pdds, NULL)
   != DD_OK)
{
return NULL;
} else {
return pdds;
}
}
```

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΗ ΣΤΗΛΗ

Τώρα με το ΕΠΑΚ δεν κοστίζει τίποτα! Μπείτε στο Internet και στείλτε ένα e-mail στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com με τη γνώμη σας για τη στήλη. Οσο άσχημη και να είναι, αντέχουμε! Οι ιδέες σας για τα επόμενα θέματά μας θα βρουν μια ζεστή αγκαλιά και τη στοργή που τους λείπει. Επαναστατήστε και πάρτε τη θεματολογία του "Programming" στα χέρια σας. Αυτό σημαίνει interactive περιοδικό!

Τελειωμό δεν έχουμε, αλλά κουράγιο! Η DDCopyBitmap αντιγράφει ένα ήδη φορτωμένο στη μνήμη bitmap σε μία επιφάνεια.

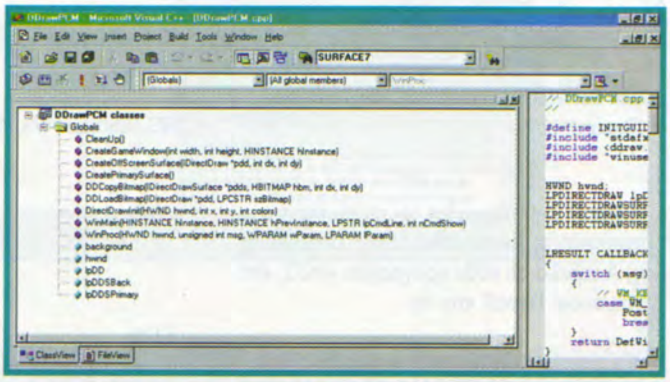
```
HRESULT DDCopyBitmap(IDirectDrawSurface
   *pdds, HBITMAP hbm, int dx, int dy)
{
HDC hdcImage;
HDC hdc;
HRESULT hr;
HBITMAP hbmOld;

hdcImage = CreateCompatibleDC(NULL);
hbmOld = (HBITMAP)SelectObject(hdcImage,
   hbm);
if ((hr = pdds->GetDC(&hdc)) == DD_OK)
{
BitBlt(hdc, 0, 0, dx, dy, hdcImage, 0, 0,
   SRCCOPY);
pdds->ReleaseDC(hdc);
}
SelectObject(hdcImage, hbmOld);
DeleteDC(hdcImage);

return hr;
}
```

ΘΕΜΑΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΤΕΥΧΟΣ **111** *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ **112** *(ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)*	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ **113** *(ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ **115** *(ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)*	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ **117** *(ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)*	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ **119** *(ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)*	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ **121** *(ΜΑΪΟΣ 2000)*	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ **123** *(ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)*	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ **125** *(ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)*	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ **127** *(ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΑΝΑΤΟΛΙΣΜΟΣ
ΤΕΥΧΟΣ **129** *(ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000)*	ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...
ΤΕΥΧΟΣ **131** *(ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000)*	DIRECTX ΚΑΙ GAME PROGRAMMING



Οι συναρτήσεις που φτιάξαμε "ποζάρουν" όλο καμάρι στο Class View Window!

Και πώς φορτώνω ένα bitmap στη μνήμη; (σε μία off-screen surface, δηλαδή). Ιδού!

```
IDirectDrawSurface *
  DDLoadBitmap(IDirectDraw *pdd, LPCSTR
  szBitmap)
{
HBITMAP hbm;
BITMAP bm;
IDirectDrawSurface *pdds;

hbm = (HBITMAP)LoadImage(NULL,
  szBitmap, IMAGE_BITMAP, 0, 0,
LR_LOADFROMFILE|LR_CREATEDIBSECTION);

if (hbm == NULL)
return NULL;

// bitmap size bitmap
GetObject(hbm, sizeof(bm), &bm);

// DirectDrawSurface for this bitmap
pdds = CreateOffScreenSurface(pdd,
  bm.bmWidth, bm.bmHeight);
if (pdds) {
DDCopyBitmap(pdds, hbm, bm.bmWidth,
  bm.bmHeight);
}
DeleteObject(hbm);
return pdds;
}
```

Η καθαριότητα είναι μισή αρχοντιά και αποτρέπει κολλήματα του υπολογιστή. Σκουπίστε τα "σκουπίδια" που άφησαν στη μνήμη οι surfaces προτού κλείσει η εφαρμογή σας, αλλιώς το PC σας θα γίνει μπλε σαν στρουμφάκι και ξεροκέφαλο σαν τον Δρακουμέλ...

```
void CleanUp()
{
// Release background surface
if (background)
{
  background->Release();
  background = NULL;
}

// Release back surface
if (lpDDSBack)
{
  lpDDSBack->Release();
  lpDDSBack = NULL;
}

// Release primary surface
if (lpDDSPrimary)
{
  lpDDSPrimary->Release();
  lpDDSPrimary = NULL;
}

// Release the Direct Draw interface
if (lpDD)
{
  lpDD->Release();
  lpDD = NULL;
}
}
```

Ύστερα από τόσες συναρτήσεις, λογικό είναι ο κώδικας του κυρίως προγράμματός μας να είναι σύντομος και ευκολοδιάβαστος. Τι κάνει; Απλώς δημιουργεί το παράθυρο (CreateGameWindow), αρχικοποιεί το Direct Draw interface (DirectDrawInit), φτιάχνει την Primary και Back Surface (CreatePrimarySurface), φορτώνει το bitmap στη surface με όνομα background (DDLoadBitmap), "κολλάει" την επιφάνεια αυτή στον back buffer (BltFast) και έπειτα κάνει flip την primary επιφάνεια (ορατή στην οθόνη) με τον back buffer. Με τον βρόγχο while περιμένει το πάτημα ενός πλήκτρου από το χρήστη και, τέλος, "σκουπίζει" τη μνήμη (CleanUp) προτού τερματίσει την εφαρμογή μας.

```
int APIENTRY WinMain(HINSTANCE
  hInstance,
HINSTANCE hPrevInstance,
LPSTR lpCmdLine,
int nCmdShow)
{
MSG msg;
bool b;

b=CreateGameWindow(800,600,hInstance);
b=DirectDrawInit(hwnd,800,600,16);
b=CreatePrimarySurface();
background=DDLoadBitmap(lpDD,"pic.bmp");
lpDDSBack->BltFast(0, 0, background, NULL,
  DDBLTFAST_WAIT);
lpDDSPrimary->Flip(0, DDFLIP_WAIT);
while (b)
{
  if (PeekMessage(&msg, NULL, 0, 0,
  PM_REMOVE))
  {
    if (msg.message == WM_QUIT)
    {
      b = false;
    }
    TranslateMessage(&msg);
    DispatchMessage(&msg);
  }
}

CleanUp();
return 0;
}
```

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ
('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ ΤΙΡ!)

Υπενθυμίζουμε για όσους έχασαν το τεύχος της 1ης Νοεμβρίου πως για να κάνουμε χρήση των DirectDraw συναρτήσεων και δομών πρέπει να προβούμε σε κάποιες απαραίτητες ρυθμίσεις, εφόσον, φυσικά, έχουμε πρώτα εγκατεστημένα τα DirectX Components στο σύστημά μας. Από το κεντρικό μενού επιλέγουμε "Project", έπειτα "Settings..." και μεταφερόμαστε στο tab "Link". Συμπληρώνουμε στο τέλος του edit box με τίτλο "Object/Library modules" τη λέξη "ddraw.lib". Παράλληλα, φροντίζουμε το αρχείο "Ddraw.h" να υπάρχει στο include directory της VC++ 6. Στη διεύθυνση: http://www.msdn.microsoft.com/directx θα βρείτε ό,τι σας λείπει για την ενασχόλησή σας με τα DirectX.

Αποτέλεσμα; Ένα bitmap 800x600x16M στην οθόνη μας σε χρόνο μηδέν! Για την ακρίβεια, οποιοδήποτε τέτοιο bitmap με τίτλο "pic.bmp" τοποθετήσετε στο ίδιο folder με τον κώδικα. Πώς είπατε, πολύ κακό για το τίποτα; Όποιος το πιστεύει αυτό, μάλλον δεν έχει περάσει από εποχές DOS...

CLEAN UP ();

Καθαρίστε τη σκέψη σας από το αρχικό δόλωμα και ηρεμήστε! Μπορεί με μια πρώτη ματιά ο προγραμματισμός των DirectX να μοιάζει φοβερά επίπονος, αλλά δεν είναι έτσι. Σκεφτείτε πως την πλειονότητα των προαναφερόμενων συναρτήσεων θα χρησιμοποιείτε σε κάθε multimedia πρόγραμμά σας , οπότε - πού θα πάει - θα εξοικειωθείτε μαζί τους! Μοναδικά τα DirectX, αλλά δεν είναι και Dark Basic να φτιάξουμε παιχνίδι με τρεις αράδες κώδικα! Κάθε προγραμματιστής βελτιστοποιεί το δικό του "περιτύλιγμα", τις δικές του συναρτήσεις χρήσεως των απεριόριστων δυνατοτήτων των αρκετά low-level DirectX συναρτήσεων.

Κλείνοντας αυτό το δίμηνο αφιέρωμα στο DirectDraw Interface, υπενθυμίζουμε πως το αν και το πότε θα επανέλθουμε σε παρόμοια με αυτό θέματα δεν εξαρτάται μόνο από εμάς. Η θεματολογία αντανακλά τις παραγγελίες σας! Ρίξτε κέρμα στο jukebox και e-mail στη στήλη για να δείτε σύντομα τις προγραμματιστικές ανησυχίες σας να ικανοποιούνται μέσα από τα μελλοντικά "Programming". Άλλωστε, η Visual C++ καλύπτει όλα τα επίπεδα και πεδία εφαρμογών, γεγονός που μας αναγκάζει να παίρνουμε απλώς μία περιληπτική ιδέα από το καθένα... PC

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερων του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΣΤΙΓΜΕΣ ΕΜΠΝΕΥΣΗΣ VOL. 2

Πρόβλημα ΜΕΓΙΣΤΟ!!! Μου έσπασε το αυθεντικό CD του Half-Life και τώρα με την αντιγραφή δεν παίζει Counter-Strike!!! ΔΕΝ ΤΟ ΠΙΣΤΕΥΩ!!! (Εντελώς άσχετος πρόλογος.)

Πολύ καιρό έχω να σας δω και σας πεθύμησα. Ιδιαίτερα αυτόν τον αξιολάτρευτο, αξιαγάπητο, πανέμορφο, εύθυμο, καλόκαρδο, ηθικό, ορθόδοξο χριστιανό, που δεν έχει πειράξει μυρμήγκι!!! Μα για ποιον μιλάω; ΚΡΑΤΣΑΣ! Τι καλός άνθρωπος! Και τι αστείος!!! Χεχεχε, κακίες. Πολλά πράγματα συνέβησαν και αξίζουν τη χρήση λίγου extra μελανιού. Καταρχήν, με βάση ένα παλιό γράμμα στο "User Power", αν ενθυμούμαι σωστά ένας αναγνώστης είχε κατηγορήσει το IntelliEye ποντίκι της γνωστής μας Microsoft. Ε, όχι! Το αγόρασα και όχι μόνο η ακρίβεια και η ευχρηστία του με "έστειλαν" αλλά ΚΑΙ Η ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ ΤΟΥ. Γιατί αν αυτός ο αναγνώστης είχε πρόβλημα επειδή του έπεσε το mouse, ένας φίλος μου (πήραμε ένα για τον καθένα) έπαθε το εξής: ο μικρός ξάδερφός του το είδε με το κόκκινο φως και το πέρασε για ΓΙΟ-ΓΙΟ!!! Φαντάζεστε τι βασανιστήρια υπέστη το mouse. Λοιπόν, το mouse έπεσε σε έναν τοίχο και άνοιξε στα δύο. Το laser ή μικροκάμερα, όπως θέλετε πείτε το, ΔΕΝ ΕΠΑΘΕ ΤΙΠΟΤΑ γιατί η Microsoft είχε προνοήσει να βάλει υπερπροστασία, μην σας πω ότι ήταν και αδιάβροχο. Οσον αφορά στο "αλουμινόχαρτο", αυτό είναι ειδικό υλικό για τη μόνωση. Οσοι μη σχετικοί επί του θέματος να ρωτάνε πρώτα (δεν ήξερες, δεν ρώταγες;). Και η εταιρεία, παρά την ταλαιπωρία που υπέστη το ποντίκι (άχρηστο ήταν πια), το αντικατέστησε έναντι μηδαμινού ποσού. Μην τα βάζετε, λοιπόν, με τη Microsoft συνέχεια. Μόδα έχει γίνει πια...

Τώρα κάτι που αντιμετωπίζουν πάρα, μα πάρα πολλοί δυστυχείς χρήστες ενός υπερυπολογιστή (εγώ, πάντως, όχι γιατί έναν Celeron 300 έχω...): Πάμπολλα παιχνίδια, μεταξύ τους τα Quake Arena, F1 2000, FIFA 2001, Unreal Tournament κ.λπ., έχουν την τάση να μην παίζουν όπως έπρεπε να παίξουν. Μιλάμε για 30 FPS (Frames Per Second) ενώ έπρεπε να πιάνουν 125!!! Ε, λοιπόν, κάποιος εάν έδινε για το F1 2000 15.000δρχ. (γιατί αξίζει να τα δώσει για ένα τέτοιο αριστούργημα) τι να πει; Μετά ποιος (αυτό το Zombienation με έχει τρελάνει, άσχετο Νο 2) τον μεταπείθει από το να γίνει άλλος ένας συστηματικός αγοραστής πειρατικού software; Και δυστυχώς ή ευτυχώς, θα έχει δίκιο... Αλλά ενώ πριν η κατάσταση ήταν ενοχλητική για πολλούς αλλά ανεκτή, τώρα πια έχει φτάσει στο απροχώρητο! Ρε παιδιά, δεν έχετε το Θεό σας! Μόλις βγήκε το Grand Prix 3, απέξω από ένα κατάστημα στη Νέα Σμύρνη γινόταν Ο ΧΑΜΟΣ! Μέσα; Ολα, μα όλα τα CDs του παιχνιδιού ήταν αντιγραφές! Ε, όχι πια! Τουλάχιστον αυτό το παιχνίδι σεβαστείτε το! Αυτός ο άνθρωπος που το έφτιαξε είναι ΘΕΟΣ, κάθισε ΜΟΝΟΣ του, πήρε τα δεδομένα από τις πίστες, τα αυτοκίνητα, όλα μόνος του, μόνος του επίσης τα έκανε 3D models και ιδού το αποτέλεσμα: Ενα εκπληκτικό παιχνίδι από έναν μονάχα άνθρωπο. Γιατί αντιγραφή; ΑΝ ΕΣΕΙΣ ΠΟΥ ΠΗΡΑΤΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ ΦΤΙΑΧΝΑΤΕ ΚΑΠΟΤΕ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟΝ ΙΔΡΩΤΑ ΣΑΣ, ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΤΟ ΕΠΑΙΡΝΑΝ ΟΛΟΙ ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ; Λίγο σεβασμός πια.

Κι άλλη κακία και μάλιστα δριμύτατη. ΚΑΤΗΓΟΡΩ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ, ΤΟΥΣ ΣΥΓΓΕΝΕΙΣ (νονούς κι έτσι) που αντί να προτρέψουν τα παιδιά τους (15-) να βγουν λίγο έξω και να παίξουν ποδόσφαιρο ή μπάσκετ στη γειτονιά τους, τους αγοράζουν είτε PC, οι παλιοκαπιτάλες που έχουν φράγκα, ή PlayStation (ακόμα χειρότερα) αυτοί που αναζητούν μία πιο φθηνή λύση. ΜΑ ΓΙΑΤΙ ΚΑΤΑΣΤΡΕΦΕΤΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΣΑΣ; Πωρώνονται τα μικρά με όλα αυτά, και κυρίως αυτά που έχουν superPCs, και κάθονται κολλημένα στην οθόνη άπειρες ώρες χαζεύοντας τα τρελά γραφικά του FIFA. Και αφήστε το διάβασμα. Αυτό όποιος έχει συνείδηση το κάνει, αλλά το φευγιό από το σπίτι για λίγη μπάλα, πού είναι; ΡΕ, ΕΙΜΑΙ 17 ΧΡΟΝΩΝ ΚΑΙ ΘΥΜΑΜΑΙ ΠΟΥ ΕΠΑΙΖΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΜΟΥ ΜΕ ΚΟΥΤΑΚΙΑ ΑΠΟ ΚΟΚΑ-ΚΟΛΕΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΠΟΣΑ ΧΡΟΝΙΑ(;) ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΟΛΟΙ ΕΧΟΥΝ ΚΛΕΙΣΤΕΙ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ FIFA! Θα καταστραφούν έτσι, θα τρελαθούν τελείως. Παίρνουν τα GameBoy στο σχολείο και παίζουν για να μη χάσουν τον PICACHU. Χριστέ μου! Το PlayStation ιδιαίτερα τα αποβλακώνει.

Καθετί καινούριο το θέλουν και όταν το βαρεθούν, πέταμα. Μα οι γονείς δεν έχουν λεφτά για πέταμα! Η λύση; ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ. Να πού ξεκινάει το κακό. Ρε, βγείτε λίγο έξω με την παρέα, τραβάτε κάνα σινεμά που έχετε πάθει εξάρτηση. ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ ΜΟΥ ΠΟΥ ΜΟΥ ΠΗΡΑΝ PC ΜΕΤΑ ΤΑ 15.

Αααχ... (το MACEDONIA 2000 το έχετε ακούσει;;; άσχετο Νο 3)

Λοιπόν, ήρθε η ώρα του αγαπητού σε όλους μας, κ. Κράτσα!

Το κόλπο έπιασε... Τώρα είχε πωρωθεί για τα καλά. Κάτσε να κάνω 5-6 load ακόμα να τον τρελάνω τελείως... Ναι, νάτος πάλι εκεί, προσπαθεί ο frag stealer να πάρει κάνα πόντο από τον Κόμη μπας και τον φτάσει (έχει δρόοοομο ακόμα... είναι και άσχετος...) Ωραία. Ασ' τον να πωρώνεται...

Το ενοχλητικό κουδούνισμα του κινητού διέλυσε την ησυχία. Στην άλλη γραμμή η ψυχρή, αηδιαστική φωνή του μου δημιουργούσε μία



τάση για εμετό, αλλά ταυτόχρονα ένα περίεργο ρίγος... Ολα έτοιμα, του είπα, και ξαφνικά τα λεφτά και ο νέος Pentium 3 βρίσκονταν ήδη στο γραφείο μου. Το ρίγος μεγάλωσε, κυρίευσε όλο το κορμί μου. Κάτι ένιωθα πως βρισκόταν πίσω μου, κάτι που όσο κι αν ήθελα να το δω, δεν τολμούσα... Η ακαταμάχητη θέλησή μου κυριάρχησε. Γύρισα. Ενα πράσινο, γλοιώδες κατασκεύασμα βρισκόταν πίσω μου και δίπλα του είχε δημιουργηθεί ένα teleporter. Το τελευταίο πράγμα που είδα πριν να λιποθυμήσω ήταν μία πράσινη, εκτυφλωτική λάμψη...

Την επομένη στα γραφεία του "PC Master" ο Κράτσας ακόμα προσπαθούσε... Το load ήταν στο automatic και συνεχώς ξαναφόρτωνε... Στην άλλη άκρη του κτιρίου της παραθρησκευτικής οργανώσεως η σιδερένια πόρτα υποχώρησε στη δύναμη ενός λεπτοκαμωμένου, άσχημου, ψηλού, κυριλάτα ντυμένου, τύπου. Το μπλε σακάκι του ανέδιδε μια έντονη δυσωδία στην ατμόσφαιρα, σαν να βγήκε από κάποιον νεκρό, άψυχο, ενταφιασμένο άνθρωπο. Στο κάτω άκρο του αριστερού χεριού του βρισκόταν ο χαρτοφύλακάς του, μόνιμος και πιστός σύντροφός του. Με το δεξί του χέρι χάιδεψε το χιτλερικό μουστάκι του ενώ προχωρούσε στα ενδότερα του κτιρίου. Ο κ. Τσουρινάκης δεν τον είδε καν καθώς τερμάτιζε για πολλοστή φορά ακόμα ένα adventure στο τελευταίο επίπεδο δυσκολίας, ο Νίκος Κόντης προσπαθούσε να κερδίσει τον MAXIMUS στο Arena και μόνο το θέλημα-boy του περιοδικού τον πρόσεξε. Κάτι του θύμιζε, αλλά δεν μπορούσε να θυμηθεί ακριβώς τι. Ετσι, τον προσπέρασε κατευθυνόμενος με τις πίτσες προς τον Ηλία Καφούρο.

Τα πάντα είχαν σκοτεινιάσει, ησυχία παντού, μόνο η βοή από τους σατανιστές που έκαναν τελετές από κάτω ακουγόταν. Ξαφνικά η στριγκλιά του γνωστού ατόμου ακούστηκε σε όλο το κτίριο. Τα λόγια που είπε εναντίον του Κόμη ήταν ολίγον απρεπέστατα, γι' αυτό δεν αξίζουν της προσοχής μας. Τότε το βλέμμα του πάγωσε καθώς το όνομά μου στο παιχνίδι άλλαξε και μετατράπηκε σε NODDEGAMRAFODNE, ενώ στην οθόνη φάνηκε η αντανάκλαση του προσώπου του εωσφόρου. Δεν χρειάστηκε καν να διαβάσει το όνομα ανάποδα για να καταλάβει ποιος ήταν: ο εωσφόρος, με τη μορφή του τύπου από το Half-Life. Το αίμα του Κράτσα πάγωσε, τα μάτια του πετάχτηκαν έξω από τις κόγχες και ο τύπος άνοιξε τη βαλίτσα. Ενα teleporter εμφανίστηκε και ο Κράτσας ήταν πια παρελθόν...

Το μόνο που απέμεινε στο έρημο γραφείο ήταν το σατανικό γέλιο του Κόμη, που όντας μια ψεύτικη ηλεκτρονική οντότητα ούτε είχε καταλάβει τι είχε συμβεί.

Εξω, η συννεφιά διαλύθηκε, ο ήλιος έλαμπε στο ζενίθ του και οι συντάκτες του περιοδικού πανηγύριζαν. Η εκκίνηση για την αρχή του τέλους του κακού μόλις είχε δοθεί... (ΠΟΛΥ HALF-LIFE, ΤΟ ΞΕΡΩ...)

Ε, εντάξει, ο ΕΛΕΥΘΕΡΩΤΗΣ είμαι...

▼ Αγαπητέ Ελευθερωτή,

Με κουτάκια από κόκα-κόλες παίζατε εσείς; Εμείς με καπάκια... Αλλες εποχές βέβαια εκείνες, όταν τα αυτοκίνητα που περνούσαν ανά ώρα από τους δρόμους μετριούνταν στα δάχτυλα του ενός χεριού και στη θέση των απέραντων τσιμεντόπυργων υπήρχαν αλάνες και άδεια οικόπεδα. Αναζητήστε, λοιπόν, τους ενόχους στα τετράγωνα που αγόρασε η οικογένειά σας για να μετακινείται ευκολότερα και γρηγορότερα μέσα στην πόλη (από εκεί που ήθελες δέκα λεπτά για να πας από την Καλλιθέα στο κέντρο, τώρα θέλεις μόνο πέντε - η μονάδα μέτρησης βέβαια είναι πλέον οι ώρες και όχι τα λεπτά, αλλά στα technicalities θα κολλήσουμε τώρα; Αλίμονο!) και στους προοδευτικούς μαχητές της ξενοφοβίας και του ρατσισμού, που έκαναν τα αδύνατα-δυνατά για να γίνει η Αθήνα ένα υπόδειγμα της φιλοσοφίας της παγκοσμιοποίησης, φροντίζοντας να γεμίσει ακόμα και η τελευταία γωνιά της με πολυκατοικίες για τη φιλοξενία των λαών του πλανήτη, με εξαίρεση βέβαια τα απόμερα και δυσπρόσιτα προάστια όπου μένουν οι ίδιοι (Κηφισιά, Εκάλη, Παλαιό Ψυχικό, Φιλοθέη κ.ο.κ.). Οι καημένοι, κράτησαν για πάρτη τους το γκέτο της "απάνω γειτονίτσας" και χάρισαν σε όλους εμάς τους υπόλοιπους την ευτυχία της γνωριμίας με τόσες διαφορετικές κουλτούρες και πολιτισμούς σε ένα πολυποίκιλο, συναρπαστικό περιβάλλον! Ε, τώρα μην είστε κι εσείς αχάριστοι και θέλετε και αλάνες για να παίξετε, αντί να λέτε κι ευχαριστώ για τα φθηνά PCs και τα πάμπολλα παιχνίδια τους, που γεμίζουν δημιουργικά τον ελεύθερο χρόνο σας, ενώ οι γονείς σας δεν ανησυχούν πια για το πού αλητεύετε! Είδατε που το PC προστατεύει και το θεσμό της οικογένειας;

ΟΡΟΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΜΕ... ΙΕΡΟΓΛΥΦΙΚΑ;

Αγαπητοί συντάκτες του περιοδικού,

Εν αρχή, συγχαρητήρια για την ύλη του περιοδικού. Ειδικά όσον αφορά στις στήλες με τα νέα στο χώρο της πληροφορικής, του Internet, αλλά και γενικά των σημαντικών δρώμενων ανά τον κόσμο, είστε καταπληκτικοί. Συνεχίστε έτσι, το σίγουρο είναι ότι δεν θα χάσετε. Συνεχίζω με κάποιες παρατηρήσεις και θα προσπαθήσω να είμαι σύντομος.

Παρατήρηση πρώτη: Μετά την αύξηση της τιμής του περιοδικού η ύλη μειώθηκε αισθητά (με την καθιέρωση της δεκαπενθήμερης έκδοσής του), φτάνοντας τις 180 σελίδες. Αυτό συνεπάγεται αρκετή μείωση αν αναλογιστεί κανείς ότι πριν από το 2000 οι σελίδες κυμαίνονταν από 200-230 (μέγιστο), ενώ τώρα στις 170-190. Κοινώς μία διαφορά κάπου 20%. Δεν θέλω να το παρεξηγήσετε αυτό, καταλαβαίνω ότι το κόστος κατασκευής ακρίβυνε, ωστόσο με την τιμή του περιοδικού να ανεβαίνει κι αυτή στις 1.700 (εδώ και πολύ καιρό, δεν λέω) και την έκδοσή του ανά δεκαπενθήμερο τα πράγματα αλλάζουν. Ας γίνει ξανά ένα το τεύχος αλλά πιο περιεκτικό, κάνετε μια αύξηση της ύλης και -έστω- αυξήστε και την τιμή του. Αλλο να κάνει 2.000 το περιοδικό μηνιαία και άλλο 3.500.

Για την αφαίρεση του 2ου CD δεν λέω τίποτα γιατί δεν το θεωρούσα ποτέ τόσο σημαντικό. Αλλωστε τα περιεχόμενα των δύο μπορούν να συμπυκνωθούν σε ένα και ας κρατιούνται τα πιο επιτακτικά.

Κάνω αυτές τις παρατηρήσεις διότι, παρακολουθώντας την πορεία του περιοδικού 5 χρόνια τώρα, βλέπω συνεχείς εξελίξεις. Θεωρώ ότι είναι κρίμα να σκοντάφτει η άνοδός του σε μικροπροβλήματα.

Παρατήρηση δεύτερη: Μία απορία που μου έμεινε από το τεύχος 124. Στο κομμάτι: "ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΔΟΞΑ" της στήλης "ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ" σε κάποιο σημείο γράφει:



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

"Το ότι είμαστε η τελευταία χώρα στην Ε.Ε. όσον αφορά στη διείσδυση της πληροφορικής και του Internet νομίζω ότι κάτι μας λέει...". Ενώ σύμφωνα με άλλο άρθρο του "PC Master": "Η αύξηση του αριθμού των Ελλήνων χρηστών του Διαδικτύου έχει μεγαλώσει δραματικά... Μιλάμε για αύξηση 110%, τη στιγμή που ο μέσος όρος της ετήσιας αύξησης των χρηστών στις υπόλοιπες ευρωπαϊκές χώρες δεν ξεπερνά το 70%" (από το άρθρο "ΑΥΞΑΝΕΣΘΕ ΚΑΙ ΠΛΗΘΥΝΕΣΘΕ" της στήλης "NET news"). Τελικά, τι απ' τα δύο συμβαίνει; Είμαστε η πρώτη ή η τελευταία χώρα στην Ευρώπη σε ποσοστό διείσδυσης στο Διαδίκτυο; Εκτός κι αν ο φίλτατος "master" εννοούσε αριθμητικά. Διότι είναι γνωστό ότι δεν είμαστε πολυπληθής λαός.

Τέλος, η ένστασή μου όσον αφορά στο ποσοστό χρήσης της αγγλικής ορολογίας στο χώρο των υπολογιστών. Ακούω -και διαβάζω- πολύ συχνά ότι είναι καλύτερο και πιο δίκαιο σε μία επιστήμη να χρησιμοποιούμε τους όρους της στη γλώσσα της χώρας όπου πρωτοαναπτύχθηκε αυτή.

Οπως στην κομμωτική (καλά δεν είναι ακριβώς επιστήμη αλλά ένα είδος τέχνης) έχουμε γαλλικούς όρους, στη φιλοσοφία, την ιατρική κ.α. ελληνικούς και λατινικούς όρους και ούτω καθεξής.

Συνεπάγεται δηλαδή ότι πρέπει (μια και η πληροφορική ξεκίνησε από την Ανατολή) να χρησιμοποιούμε στην επιστήμη των υπολογιστών γιαπωνέζικα; Αν μάλιστα πάμε εκεί απ' όπου ξεκινάει η ιστορία της, δηλαδή στην κοινωνία της πληροφορίας (πληροφορική), θα φτάσουμε στα ελληνιστικά χρόνια ή ακόμα και στην αρχαία Αίγυπτο, όπου πρωτοχρησιμοποιήθηκε αυτή η επιστήμη: Καταλήγω, λοιπόν, σε ένα συμπέρασμα: Το γεγονός ότι χρησιμοποιούμε αγγλική ορολογία δεν έγκειται στην προέλευση της συγκεκριμένης επιστήμης, αλλά στη διάδοσή της. Κι όμως, σκεφτείτε ότι η αγγλική χρησιμοποιείται ευρέως ως εμπορική γλώσσα (καθότι, ίσως, πιο απλουστευμένη). Αρα πώς θα εξαπλωθεί η πληροφορική και η κοινωνία της και το αποκορύφωμα αυτής, το Internet;

Πιστεύω ότι δεν είναι ανάγκη να δεσμευόμαστε τόσο με τις λέξεις όσο με τη σημασία τους. Υπάρχουν όροι της πληροφορικής, ακόμα και στα αγγλικά, που ακούγονται ανόητοι. Αυτό γιατί η γλώσσα αυτή δεν έχει τόσο μεγάλη εκφραστικότητα όσο η δική μας, ούτε εφάμιλλο πλούτο. Συνηθίσαμε τους τίτλους των παιχνιδιών -ή τον οποιονδήποτε όρο της πληροφορικής- στα αγγλικά και αυτό μας απομακρύνει από την αντικειμενική κρίση τού αν ένας όρος είναι ορθά μεταφρασμένος ή όχι. Μπορεί να σας ακούγεται γελοίος ο όρος "φυλλομετρητής" (κι εμένα το ίδιο), αλλά, πιστέψτε με, το ίδιο γελοίος μού φαίνεται και ο αγγλικός "browser".

Τέλος, στον κατά τα άλλα αντικειμενικότατο Ανδρέα Τσουρινάκη θα ήθελα να πω πως η λέξη "adventure" δεν περιέχει ούτε εκφράζει περισσότερα από τη λέξη "περιπέτεια". Απλώς, μετά από τόσα χρόνια ενασχόλησης με το αντικείμενο έχει συνηθίσει στη χρήση της και έχει περικλείσει στη λέξη adventure όλη τη σημασία του όρου και τα συναισθήματά του παίζοντας τα παιχνίδια του είδους.

Αυτά. Ελπίζω την επόμενη φορά να έχω να κάνω αποκλειστικά θετικά σχόλια. Σας ευχαριστώ για το χρόνο που αφιερώσατε.

Φιλικά,
Δημήτρης Μουρατίδης
Θεσσαλονίκη

Υ.Γ. 1: Το "PC Master" πλέον έρχεται πάντα στην ώρα του εδώ στη Θεσσαλονίκη. Ευχαριστώ ιδιαίτερα γι' αυτό, καθώς είχα κάνει μια ανάλογη παρατήρηση στο προηγούμενο γράμμα (e-mail).

Υ.Γ. 2: Αυτό είναι το 6ο γράμμα μου, αν δεν κάνω λάθος. Τα πρώτα δύο ήταν χειρόγραφα και, καθώς ελληνικό ταχυδρομείο είναι αυτό, μπορεί να μην έφτασαν ποτέ.

Υ.Γ. 3: Ελπίζω τουλάχιστον σε μία απάντηση. Εστω μέσω e-mail: Dmouratidis@yahoo.com

▼ Φίλε Δημήτρη,

Καταρχήν, έχεις απόλυτο δίκιο όταν αναφέρεις πως το κόστος των πρώτων υλών στο περιοδικό αυξήθηκε δραματικά τα δύο τελευταία χρόνια. Ωστόσο, προσπαθήσαμε και καταφέραμε να κρατήσουμε σταθερή την τιμή του, η δε μείωση των σελίδων στην οποία αναφέρεσαι είναι σαφώς μικρότερη (γύρω στο 10%), αν μετρήσεις την καθαρή ύλη τότε και τώρα, χωρίς τις διαφημίσεις. Από τη νέα χρονιά ετοιμάζουμε και μια σε βάθος ανανέωση του περιοδικού, που είμαι σίγουρος πως θα σας καταπλήξει! Περισσότερα όμως για το θέμα αυτό σε περίπου έναν μήνα...

Για την αντίφαση που γράφεις, αν και φαινομενικά υπάρχει τέτοια, στην ουσία τα πράγματα είναι διαφορετικά, αφού παρά την εντυπωσιακή πρόοδο στη διείσδυση στο Internet της χώρας μας, παραμένουμε σε πολύ χαμηλά επίπεδα σε σχέση με άλλες ευρωπαϊκές χώρες. Ελπίζουμε ότι από το 2001, με την απελευθέρωση των τηλεπικοινωνιών, η πρόσβαση στο Διαδίκτυο θα είναι φθηνότερη και ευκολότερη για όλους κι έτσι θα πάψουμε πλέον να είμαστε οι φτωχοί γείτονες...

Πάμε τώρα στο θέμα της γλώσσας: Παγκοσμιοποίηση δεν θέλετε; Πώς θα συνεννοείστε αύριο με τους Ευρωπαίους που θα κατακλύσουν τη χώρα μας; Anyway, για να δούμε το θέμα πιο σοβαρά, η γλώσσα είναι ένας ζωντανός οργανισμός που εξελίσσεται καθημερινά και αποτελεί όργανο έκφρασης και επικοινωνίας, και όχι εθνικιστικής έξαρσης. Αν εσύ επικοινωνείς σωστά με τη λέξη "φυλλομετρητής", κανείς δεν σε εμποδίζει να τη χρησιμοποιείς όσο συχνά θέλεις. Προσωπικά, οφείλω να ομολογήσω πως, αν την άκουγα χωρίς να ξέρω τι σημαίνει, θα νόμιζα πως πρόκειται για μια νέα εφεύρεση που μετράει τα φύλλα που πέφτουν από τα δέντρα ή κάτι παρόμοιο! Τέλος πάντων, όπως ξεπεράσαμε τις κρίσεις δημοτικής/καθαρεύουσας και πολυτονικού/μονοτονικού χωρίς να γίνουμε λιγότερο Ελληνες, έτσι θα το προσπεράσουμε κι αυτό κάποια στιγμή και θα ασχοληθούμε με σοβαρότερες καταστάσεις που απειλούν την εθνική μας οντότητα. Αλλά, θα μου πεις, πότε κοιτάξαμε ως λαός την ουσία των πραγμάτων πέρα από την επιφάνεια για να το κάνουμε τώρα; Η εθνική μας υπερηφάνεια δεν σκοτίζεται διόλου επειδή ένας Αλβανόπαις αποδεικνύεται καλύτερος μαθητής από τα καμάρια μας που είναι απόγονοι του Σωκράτη και του Πλάτωνα ένα πράμα (ούτε σε ένα κανάλι δεν άκουσα να γίνεται συζήτηση γι' αυτό το θέμα), αλλά μας ενοχλεί το ότι θέλει να σηκώσει τη... σημαία μας! Ε, αν αύριο παρακαλάμε εμείς να σηκώσουμε τη δική του σημαία, ας μην αναζητάμε τις ευθύνες παρά μόνο στη δική μας καμπούρα...

ΔΙΑΒΟΛΟ-ΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Αγαπητό PC Mustard (ουπς, Master),

Είναι η δεύτερη φορά που κάνω τον κόπο να γράψω. Η τύχη του πρώτου γράμματος αγνοείται, ελπίζω όχι επειδή προτιμώνται εκείνοι που επαινούν μέχρι αηδίας ή εκείνοι που δεν μπορούν να εκφράσουν σωστά τι τους φταιει μέσα στο περιοδικό. Παρ' όλα αυτά θα επαναλάβω το ατόπημα (;). Είμαι, λοιπόν, ένας από τους ΑΡΧΑΙΟΥΣ αναγνώστες σου (τηρουμένων των αναλογιών εάν οι παλιοί είναι από το τεύχος 50 πλέον), αφού έχω και το πρώτο τεύχος, το οποίο αγόρασα 1-2 μήνες πριν από το πρώτο μου PC. Δεν θα επαινέσω ούτε αυτή τη φορά για να γίνω αρεστός. Θα πω μόνο ότι το PC Monster (ουπς Master) είναι το καλύτερο περιοδικό για PCs με βάρος στα games, αν μη τι άλλο λόγω έλλειψης ανταγωνισμού. Αυτό σημαίνει όμως ότι υπάρχουν πολλά περιθώρια βελτίωσης. Πιστεύω, πάντως, ότι οι στήλες "ποικίλης ύλης" καθώς και το νέο κόμικ προσθέτουν αρκετά στο ενδιαφέρον του περιοδικού.

Θα ήθελα όμως να σχολιάσω κάποια από τα ζητήματα που φαί-

νεται να απασχολούν τους αναγνώστες και όχι μόνο, τελευταία. Διάβασα, λοιπόν, το γράμμα των κυρίων Μιχαλάκη και Πομόνη και μπορώ να πω τα εξής: Συμφωνώ μεν ότι ορισμένα γράμματα παρουσιάζουν επίπεδο 10χρονου και αναμασούν απόψεις, όμως δηλώσεις όπως "να υποβαθμιστούν τα άλλα είδη παιχνιδιών για να βασιλέψουν τα adventures" και "τα RPGs είναι γενικά πολύ κατώτερα σε ποιότητα από τα adventures" και ότι τίποτα πέρα από αυτά δεν αποτελεί ψυχαγωγία, δυστυχώς, ανήκουν σε αυτήν ακριβώς την κατηγορία. Μόνο ένα κακομαθημένο παιδάκι απορρίπτει ασυζητητί ό,τι δεν του αρέσει και θέλει μάλιστα να το επιβάλλει ως καθεστώς. Η πρώτη δήλωση στερείται λογικής και σοβαρότητας. Τίποτα δεν αναβαθμίζεται μέσω υποβάθμισης του ανταγωνισμού. Επίσης, πώς θα "υποβαθμιστούν" τα άλλα είδη; Θα θεσπιστεί μήπως λογοκρισία ή ανώτατο όριο κυκλοφορίας μη-adventures; Μήπως θα δένουν τους χρήστες στην καρέκλα για να παίζουν με το ζόρι; Τα adventures μου αρέσουν (παρ' όλο που πιστεύω ότι μετά το point-and-click άρχισε να φθίνει το είδος) και θα λυπηθώ πολύ αν ο νόμος της αγοράς τα εξαφανίσει. Δεν θα φταίει όμως μόνο αυτός για την εξαφάνισή τους. Τι σημαίνει επίσης είναι πολύ κατώτερης ποιότητας τα RPGs; Και τα... ρεβίθια είναι κατώτερης ποιότητας από... τις φακές! Περί ορέξεως...

Απαντώντας θα πω τη γνώμη μου πάνω στο τι είναι RPG και τι όχι (άλλο επίκαιρο θέμα). Παιχνίδι ρόλων είναι αυτό στο οποίο ο παίκτης καλείται να πάρει το ρόλο κάποιου/ων και να "παίξει" μέσα σε μια ιστορία. Η πρώτη διαφορά, λοιπόν, είναι ότι στα RPGs ο κύριος άξονας είναι οι χαρακτήρες, ενώ στα adventures είναι η ιστορία. Κακά τα ψέματα, στο 99% των adventures ο παίκτης απλώς ακολουθεί μια προκαθορισμένη πορεία με ελάχιστες πιθανότητες παρεκκλίσεων ως το τέλος. Η δομή των περισσότερων RPGs, από την άλλη, δεν είναι γραμμική και ο παίκτης καλείται να ακολουθήσει διάφορους δρόμους μέχρι να φθάσει στο τέλος. Εχει πολλές διαφορετικές επιλογές, είτε ηθικής, είτε λογικής, είτε στρατηγικής φύσεως. Θα κλέψει, άραγε, ο paladin το αποδεικτικό στοιχείο του εγκλήματος για να το αποκαλύψει, ναι ή όχι και γιατί; Ο ήρωας θα αντιμετωπίσει τον μεγάλο αντίπαλο με τα λόγια ή με τη βία;

Θα αντιμετωπίσετε τώρα έναν δύσκολο αντίπαλο για να διευκολύνετε την αποστολή σας από κει και πέρα ή το ανάποδο; Επίσης, στα RPGs ο/οι χαρακτήρας/ες δεν είναι στάσιμος/οι αλλά μαθαίνει και αναπτύσσεται μέσα στο παιχνίδι, κάτι που συμβάλλει πολύ στην ικανοποίηση του παίκτη. Τέλος, φυσικά στα RPGs το βάρος πέφτει στη στρατηγική και την αντιμετώπιση των εχθρών και λιγότερο στους γρίφους, σε αντίθεση με τα adventures. Είναι όμως αυτό κατακριτέο; Μήπως η στρατηγική στις μάχες αποτελεί πρόκληση για παίκτες κατώτερης διάνοιας από ό,τι οι γρίφοι; Με λύπη μου έχω παρατηρήσει ότι σε πολλά θαυμάσια, κατά τα άλλα, adventures καραδοκούν γρίφοι που αψηφούν οιαδήποτε λογική. Αυτοί απλώς είτε ωθούν τον (δυστυχώς, ούτως ή άλλως, πρόθυμο να το κάνει την σήμερον ημέρα) παίκτη στο να αναζητήσει την έτοιμη λύση είτε σε κάποιες περιπτώσεις να δοκιμάζει στην τύχη. Και δεν αναφέρομαι μόνο στην αντικειμενική δυσκολία των γρίφων, αλλά και στη λογική της ύπαρξής τους. Στο εκπληκτικό Sanitarium, λ.χ., ο ήρωας έπρεπε κάποια στιγμή να βρει τον συνδυασμό ενός λουκέτου για να ανοίξει μια ξύλινη πορτούλα-φράχτη την οποία ο οποιοσδήποτε μη-παραπληγικός άνθρωπος θα υπερπηδούσε ή θα έσπαγε με μεγάλη ευκολία (και ούτε υπήρχε θέμα διάρρηξης ή παραβίασης, αυτοί που το έχουν παίξει ξέρουν). Τέτοια παραδείγματα υπάρχουν πολλά. Επίσης, το μεγάλο παράπονο που έχω από τα σημερινά adventures είναι ότι τα περισσότερα από αυτά πλέον, λόγω του interface τους, αναλώνονται σε ένα στυλ μάζευε-ό,τι-βρεις-κόλλα-το-σε-ό,τι-έχεις-και-κάν' το-κλικ-παντού με μόνη αντικειμενική δυσκολία το να θυμάσαι μέσα από έναν συρφετό παράταιρων αντικειμένων τι δεν έχεις δοκιμάσει να συνδυάσεις. Μήπως τέτοιου τύπου γρίφοι βοηθούν κανέναν να σκέφτεται ή να ψυχαγωγείται; Οσο για το θέμα της ψυχαγωγίας, κάπου έχουμε μπερδευτεί. Μήπως η εκτόνωση ή η διασκέδαση δεν εντάσσονται στην ψυχαγωγία; Το τι είναι ψυχαγωγία είναι προσωπικό θέμα του καθενός και όχι αντικείμενο κριτικής. Και αυτή είναι η ουσία του ζητήματος.



Εγώ δεν λέω ότι το τάδε είδος είναι ανώτερο και τα άλλα στο πυρ το εξώτερον. Ολα τα είδη έχουν θετικά και αρνητικά και ο καθένας επιλέγει αναλόγως.

Οσο για το πολύκροτο θέμα της πειρατείας για μένα τα πράγματα είναι απλά. Δεν είμαι διατεθειμένος να πληρώσω 12-15 χιλιάδες για ένα ξερό CD και 5-10 ώρες παιχνιδιού όπως έχουν καταντήσει μερικά παιχνίδια. Εχω πολλά αυθεντικά παιχνίδια που κοσμούν το δωμάτιό μου και άξιζαν τα λεφτά τους. Εχω ακόμα το Ultima IV και το δείχνω στους φίλους μου για να βλέπουν πώς θα 'πρεπε να είναι τα πακέτα των παιχνιδιών. Θεωρώ ότι η πειρατεία είναι "θεμιτή" μόνο όταν κάποιος δεν θα αγόραζε καθόλου ένα παιχνίδι υπό άλλες συνθήκες. Και καλά θα κάνουν οι εταιρείες να επενδύουν περισσότερα χρήματα στη συσκευασία και στην ανάπτυξη του παιχνιδιού και λιγότερα στα σχεδόν άχρηστα ούτως ή άλλως μέσα προστασίας. Είναι όμως απαράδεκτοι και αυτοί που παίζουν π.χ. τώρα το Starcraft ακόμα, μετά από τόσο καιρό, και δεν το έχουν αυθεντικό. Οταν μας αρέσει κάτι τόσο πολύ και ασχολούμαστε τόσο μαζί του νομίζω ότι αξίζει τουλάχιστον 15 χιλιάρικα.

Νίκος Παπακωνσταντίνου

Υ.Γ. 1: Θα ήθελα να συγχαρώ τον λαμπρό επιστήμονα Δρ Καρβουνιάρη για την κοσμοϊστορική ανακάλυψή του. Μπροστά σε αυτήν, η χαρτογράφηση του DNA μοιάζει με σχολικό πείραμα. Αναμένω εναγωνίως την επόμενη επιτυχία του, η οποία φαντάζομαι θα είναι η ανακάλυψη της μεθόδου αποκωδικοποίησης του DNA ψηφιακού χαρακτήρα. Ετσι, θα μπορέσουμε να κλωνοποιήσουμε τη Lara Croft, την Julie, τη Rinoa Heartilly και άλλους χαρακτήρες για καθαρά επιστημονικούς σκοπούς, φυσικά!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Υ.Γ. 2: Εγκυρες πληροφορίες από το Internet αναφέρουν ότι αν κάνετε στις 12:00 το βράδυ έναν κύκλο από κεριά, ζωγραφίσετε μια ανάποδη πεντάλφα στο εσωτερικό του, βάλετε πάνω της το manual του Diablo και αρχίσετε να χορεύετε γύρω γύρω φορώντας μία μάσκα τράγου, υπάρχει σοβαρή πιθανότητα να κάψετε το σπίτι σας και να καείτε και σεις στο πυρ το... εσώτερο. Εγώ σας προειδοποίησα...

Φίλε Νίκο,

Θα σχολιάσω ένα και μόνο πράγμα, επειδή μου έκαναν εντύπωση τα όσα γράφεις για την πειρατεία, σε σύγκριση με την πνευματική συγκρότησή σου, όπως αυτή διαφαίνεται από την υπόλοιπη επιστολή σου: Με ποιο δικαίωμα κρίνεις -και μάλιστα κατακρίνεις- εταιρείες, δημιουργούς και δεν συμμαζεύεται, τη στιγμή που δεν είσαι διατεθειμένος -αν και απολαμβάνεις το προϊόν- να πληρώσεις όσα σου αναλογούν για τον κόπο και τη δουλειά τους; Συγγνώμη, αλλά η ομάδα που έφτιαξε το Diablo II δεν αφιέρωσε εκατοντάδες οκτάωρα και υπερωρίες για να βγαίνει μετά ο καθένας να αγοράζει ένα πειρατικό αντίγραφο και να λέει το κοντό του και το μακρύ του. Γιατί, φυσικά, οι άνθρωποι δεν είναι κορόιδα να χάνουν τζάμπα το χρόνο τους, αν εσείς μετά δεν πληρώνετε ούτε φράγκο σε αυτούς και την εταιρεία που τους εκπροσωπεί, ενώ έχετε επιπλέον και την απαίτηση να ικανοποιούν τα εκάστοτε προσωπικά βίτσια σας. Για ποιον λόγο, άραγε; Για να βγάλουν αύριο το Diablo III όπως το γουστάρετε εσείς και να πάτε να το αγοράσετε από τον πειρατή της γειτονιάς; Δεν ξέρω αν τα λέω χοντρά, αλλά η υποκρισία ανέκαθεν με ενοχλούσε αφάνταστα. Οταν, λοιπόν, "κάποιος δεν θα αγόραζε ένα παιχνίδι κάτω από άλλες συνθήκες", γιατί θα πρέπει να το αγοράσει πειρατικό; Και γιατί οφείλει μετά κάποιος υπεύθυνος να ακούσει και τη γνώμη του από πάνω, λες κι είναι κανονικός πελάτης; Ξέρεις πόσοι gamers κατακρίνουν σήμερα την Blizzard για το Diablo II και απαιτούν να ακούγεται η άποψή τους χωρίς να έχουν δώσει σε αυτήν την κακομοίρα την εταιρεία ούτε μία δραχμούλα από το πορτοφόλι τους; Οσο για το παράδειγμα του Starcraft που χρησιμοποιείς για να υποστηρίξεις το δίκαιο των επιχειρημάτων σου, σιγά μην το βρεις πρωτότυπο όταν έχουν περάσει κάτι χρόνια από την κυκλοφορία του και σιγά μην το αγοράσεις αυθεντικό, αφού πρώτα έχεις τελειώσει το αντίγραφο. Αυτά είναι παραμυθάκια της Χαλιμάς και, πέραν των άλλων, δεν έχουν και σημασία ουσιαστική για την εταιρεία, αφού για αυτήν ο "κύκλος ζωής" του συγκεκριμένου παιχνιδιού έχει κλείσει προ πολλού. Είναι σαν να μου λες ότι αγόρασες σήμερα από το Μοναστηράκι ένα παλιό τεύχος κάποιου περιοδικού που έχει σταματήσει να εκδίδεται εδώ και χρόνια, υποστηρίζοντας ταυτόχρονα πως ενισχύεις την κυκλοφορία του...

ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΕΣ... ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ!

Dear Vantor,

Ορίστε! Σου έστειλα τη σκηνή δράσης που σου έλεγα στο forum (ο Celethil είμαι ντεε!). Ελπίζω να σου αρέσει και να τη δημοσιεύσεις, αν μπορείς. Το βιβλίο δεν ξέρω ακόμα πώς θα ονομαστεί αλλά σκέφτομαι να το πω "Η Κληρονομιά του Φέανορ". Σόρι για τον ενικό. Ελπίζω να μη σε πειράζει [δεν θα σε αδικούσα, αφού είμαι μόλις 16, ενώ εσύ...:)], αλλά να... δικός μου άνθρωπος είσαι, αν καταλαβαίνεις τι εννοώ. Είστε και πιστεύω πως θα συνεχίσετε να είστε το καλύτερο περιοδικό στο χώρο. Σε ευχαριστώ για αυτή την ευκαιρία!:)

Με ειλικρινή εκτίμηση
Κωνσταντίνος Οικονόμου

Πάμε λοιπόν:

Είχαν περάσει έξι μέρες από την αναχώρησή τους από την πόλη. Η ομάδα προχωρούσε με γοργό ρυθμό, διότι ο Κέλεθιλ ανησυχούσε για τον Εκτελ και δεν έδειχνε να τον ενοχλούν οι παρατηρήσεις του Σοθ για λύκους και ληστές στην περιοχή αυτή.[...] Είχε πια σκοτεινιάσει όταν ο Κέλεθιλ αποφάσισε να σταματήσουν. Βρήκαν ένα ξέφωτο που, όπως είπε ο Ορομε, θα τους προστάτευε από το κρύο.[...] Σύντομα είχαν τακτοποιηθεί και ήταν έτοιμοι για ύπνο. Ο Ορομε όμως έδειχνε ανήσυχος.

"Πάω να ελέγξω την περιοχή. Μυρίζομαι φασαρίες και στο κάτω κάτω η φωτιά θα θέλει ξύλα σύντομα". Ο Κέλεθιλ συμφώνησε και, αφού αυτός έφυγε, είπε στην ομάδα να πέσουν σύντομα για ύπνο. Αυτός θα καθόταν πρώτος σκοπιά και θα ακολουθούσε ο Σου, αν ο Ορομε ήταν κουρασμένος.[...]

Ο Κέλεθιλ καθόταν τυλιγμένος στο μαύρο του μανδύα δίπλα στη φωτιά. Ξαφνικά άκουσε ένα θόρυβο πίσω από κάτι κλαδιά. Γύρισε απότομα και είδε τον Ορομε να έρχεται τρεχάτος με λίγα ξύλα στα χέρια του. Μόλις βρέθηκε δίπλα του είπε ανήσυχος: "Λύκοι! Μην τους ξυπνήσεις όμως ακόμα, μπορεί να μας προσπεράσουν". Ενα ουρλιαχτό όμως έσκισε τη σιωπή της νύχτας και τον διέψευσε. Ο Νιλ και ο Σοθ τινάχτηκαν από τον ύπνο τους, οι υπόλοιποι όμως δεν κουνήθηκαν. Ο Ορομε τους είπε:

"Ξυπνήστε τους άλλους, έχουμε παρέα!". Σύντομα όλοι ήταν όρθιοι, οπλισμένοι και με γυρισμένες τις πλάτες στη φωτιά, όπως τους πρότεινε ο Σοθ. Ενα δεύτερο ουρλιαχτό ακούστηκε πιο δυνατό από το προηγούμενο κι αμέσως ένα δεύτερο κι ένα τρίτο. Τα δύο χόμπιτ ανατρίχιασαν. Τότε φάνηκε ο πρώτος λύκος. Ηταν μεγαλόσωμος και το τρίχωμά του πυκνό και άγριο. Τα μάτια του έλαμπαν κόκκινα στο φως της φωτιάς και τα δόντια του φαίνονταν άσπρα και σουβλερά καθώς γρύλιζε άγρια στην ομάδα. Τον ακολουθούσαν άλλοι δύο του ιδίου μεγέθους. Μέσα σε λίγο διάστημα η ομάδα ήταν περικυκλωμένη από λύκους. Ξαφνικά ένας πήδηξε προς τον Νιλ, όμως προτού τον φτάσει, ένα βέλος του καρφώθηκε ανάμεσα από τα μάτια. Το κουφάρι του προσγειώθηκε μπροστά στο σαστισμένο χόμπιτ, που γύρισε και κοίταξε με ευγνωμοσύνη τον Ορομε. Ομως εκείνος είχε ήδη τοξεύσει έναν άλλο που πλησίασε επικίνδυνα και ήταν έτοιμος να στείλει κι άλλο βέλος. Ο Σοθ κρατούσε το ξίφος του κι ένα αναμμένο ξύλο και φοβέριζε δύο λύκους που προσπαθούσαν να τον πλησιάσουν. Ξαφνικά ένας, αψηφώντας τη φλόγα, πήδηξε επάνω του, όμως ο Σοθ πρόλαβε και του έκοψε το κεφάλι με το σπαθί, ενώ γυρίζοντας γρήγορα στον δεύτερο του κάρφωσε το σπαθί στη ράχη. Ο Σογκ δίπλα του προστάτευε τα δύο χόμπιτ από άλλους δύο, ενώ ο Ντάρφιν ανεβοκατέβαζε το τσεκούρι του με αστραπιαίες κινήσεις ρίχνοντας πολλούς λύκους συγχρόνως. Ο Κέλεθιλ, κρατώντας το σπαθί με τα δύο του χέρια, στεκόταν με δύο λύκους κομμένους μπροστά του, ενώ ετοιμαζόταν να κόψει και τρίτο. Η μάχη δεν κράτησε πολύ. Σε λίγα λεπτά οι λύκοι είχαν τραπεί σε φυγή, ενώ ο μεγαλύτερος κοίταξε μια τελευταία φορά την ομάδα και χάθηκε κι εκείνος μέσα στα δέντρα.

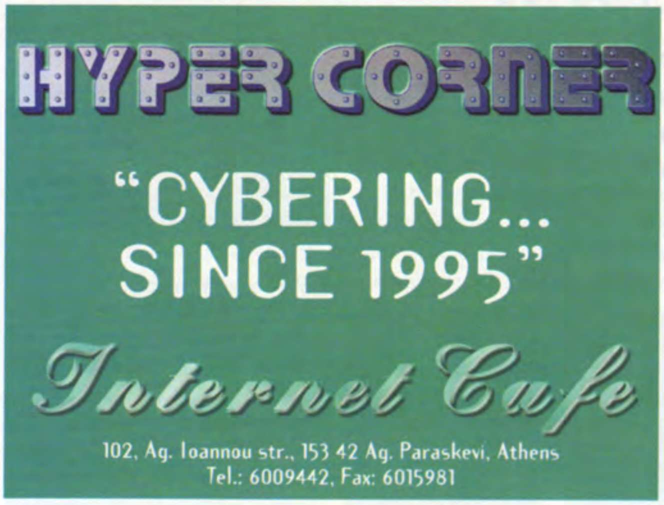
Ο Σοθ στεκόταν πάνω από το λύκο με το βέλος στο μέτωπο και τον κοίταζε με απορία. "Αυτοί δεν ήταν συνηθισμένοι λύκοι" είπε. "Δεν φοβούνται τη φωτιά!"

"Οχι" απάντησε ο Κέλεθιλ και έδειξε με τη μύτη του σπαθιού του το σημάδι ενός μαύρου κρανίου με το στόμα ανοιχτό που βρισκόταν στη ράχη του λύκου. "Ερχονται από τον Εχθρό". Οι άλλοι τον κοίταξαν με απορία και φόβο. "Το Στόμα ξέρει" συνέχισε με φανερή απογοήτευση και εκνευρισμό. Εβαλε το σπαθί στη θήκη και κοίταξε τους υπόλοιπους στο φως της φωτιάς.

Αγαπητέ Celethil,

Ο ενικός φυσικά και δεν με πειράζει καθόλου, άλλωστε ένας είμαι! Οπως βλέπω, γράφεις αρκετά καλά και εύχομαι το βιβλίο σου, όταν το ολοκληρώσεις, να αποδειχθεί επιτυχημένο. Αντε, με το καλό να δούμε και διαφήμισή του στο "PC Master" δίπλα-δίπλα με τον Gabriel Kay!

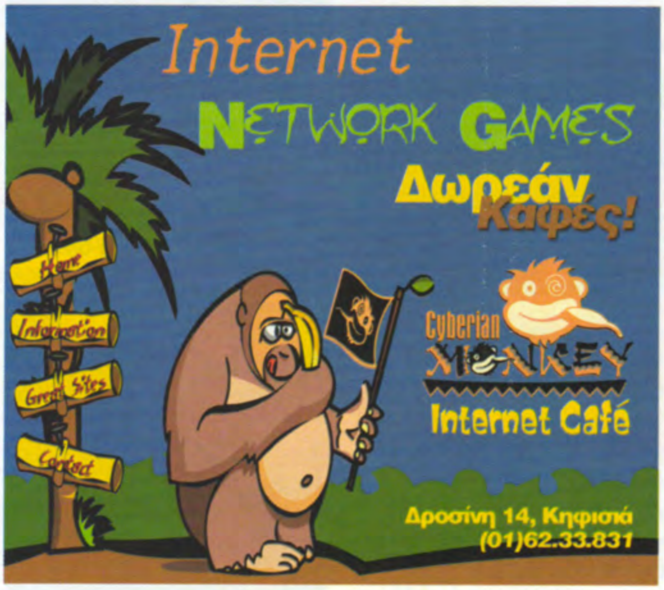
Net Cafés



HYPER CORNER
"CYBERING... SINCE 1995"
Internet Cafe
102, Ag. Ioannou str., 153 42 Ag. Paraskevi, Athens
Tel.: 6009442, Fax: 6015981



Xplorer
Glyfada Internet café
ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΩΡΙΚΩΝ 4
(πίσω από τα ΥΒΟΝΝΗ STORES και τον Κωτσόβολο)
Τηλ.: 9680620 www.xplorer.gr
E-mail: info@xplorer.gr
Leased line 144kbps



Internet
NETWORK GAMES
Δωρεάν Καφές!
Home
Information
Great Sites
Contact
Cyberian MONKEY
Internet Café
Δροσίνη 14, Κηφισιά
(01)62.33.831



MUSEUM
INTERNET
CAFE
PATISION 46, MUSEUM, ATHENS,
Tel.: 8833418
www.museumcafe.gr
e-mail: museum_net_cafe@yahoo.com



bitsandbytes
www.b-and-b.gr
Internet Point -50 PCs-
Ακαδημίας 78, 106 78
Τηλ.: 3822545-6, 3306590



ATHENS INTERNET
C@fe4U
44, Ippokratous Str.
Tel./Fax: 3611981
www.cafe4u.gr, e-mail:cafe4U@mail.com
FAST CONNECTION

CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, οτιδήποτε ενδιαφέρει τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

MEET THE PARENTS

Είδος	Κωμωδία
Σκηνοθεσία	Jay M. Roach
Παραγωγή	Universal Studios
Διάρκεια	108'

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ

Robert De Niro, Ben Stiler, Teri Polo, Blythe Danner, Nicole Dehuff, Jon Abrahams, Tom McCarthy, Phyllis George, James Rebhorn, Owen Wilson

Μία από τις κωμωδίες που αναμένεται να κάνουν αίσθηση τη φετινή σαιζόν στις κινηματογραφικές αίθουσες είναι η ταινία "**Meet The Parents**". Βασικός πρωταγωνιστής είναι ο **Ben Stiler** ("Κάτι τρέχει με τη Μαίρη") που έχει το ρόλο του Greg Focker, ενός ερωτευμένου νέου που προσπαθεί μέσα από κωμικές καταστάσεις να κερδίσει την καρδιά της αγαπημένης του (Teri Polo). O Greg Focker είναι ένας συμπαθητικός -πλην αξιολύπητος- χαρακτήρας που ετοιμάζεται να εξομολογηθεί τον έρωτά του στην Pam, τη στιγμή που αυτή μαθαίνει ότι η μικρή αδερφή της πρόκειται να παντρευτεί. Οπως συμβαίνει σε όλες τις κωμωδίες, ο Stiler συνοδεύει ως πιστός ερωτευμένος σκύλος την





αγαπημένη του στη Νέα Υόρκη, όπου θα διεξαχθεί η γαμήλια τελετή. Εκεί γνωρίζει τους γονείς της Pam, που δεν είναι άλλοι από τον Jack (**De Niro**) και την Dina (**Blythe Danner**). O De Niro, όμως, έχει διαφορετικά σχέδια για την κόρη του και αμφισβητεί την αντρική υπόσταση του Greg.

Παρά τις έντονες προσπάθειες του Greg να κάνει καλή εντύπωση, τα πράγματα πηγαίνουν από το κακό στο χειρότερο, αφού ανακαλύπτει πως το πραγματικό επάγγελμα του επίδοξου πεθερού του ήταν πράκτορας της CIA με ειδικότητα στην ανίχνευση του ψεύδους.

Η ταινία είναι μία κωμωδία καταστάσεων που δεν αφήνει τον θεατή σε ησυχία. Ο Ben Stiler θυμίζει με το ρόλο του τον ήρωα της ταινίας "Κάτι τρέχει με τη Μαίρη".

Ολόκληρη η ταινία είναι μία κωμωδία καταστάσεων που δεν αφήνει το θεατή σε ησυχία. O Ben Stiler θυμίζει με το ρόλο του τον ήρωα της ταινίας "Κάτι τρέχει με τη Μαίρη" Ted Stroehmann, ενώ ο De Niro ξεδιπλώνει άλλη μία φορά το εκπληκτικό ταλέντο του με έναν ρόλο που θα παρομοιάζαμε με εκείνο του μαφιόζου Paul Viti στο "Analyze This". Η ταινία βρισκόταν για περισσότερο από έξι εβδομάδες στην κορυφή του αμερικανικού Box Office, τα δε κέρδη από τις εισπράξεις ξεπερνούν τα 130 εκατομμύρια δολάρια.



THE WATCHER

Το Hollywood, προσπαθώντας να βρει ανατρεπτικά σενάρια που δεν υποπίπτουν σε κλισέ, μετατρέπει τα καλά παιδιά σε αιμοσταγείς δολοφόνους. Επειτα από τον συμπαθή Harrison Ford που μας έκοψε τα ύπατα με την ερμηνεία του στο τρομακτικό θρίλερ "What Lies Beneath" έρχεται η σειρά του "Mr. Matrix" (**Keanu Reeves**) να μεταμορφωθεί από τον συμπαθή Neo σε έναν παρανοϊκό βασανιστή του γυναικείου φύλου στην ταινία "**The Watcher**". Η υπόθεση της ταινίας αφορά σε έναν μανιακό στραγγαλιστή που κάνει ψυχολογικό πόλεμο στα υποψήφια θύ-



ματά του, στην αναζήτηση και τον εντοπισμό του οποίου το FBI έχει εξαπολύσει ανελέητο ανθρωποκυνηγητό.

Ολόκληρη η ταινία μετατρέπεται σε ένα παιχνίδι γάτας και ποντικιού μεταξύ του πράκτορα του FBI Joel Campbell (**James Spader**) και του David Allen Griffin (Keanu Reeves). O Campbell παρουσιάζεται στην ταινία ως ένας ψυχικά κατάκοπος διώκτης του εγκλήματος που αντιμετωπίζει ψυχολογικά προβλήματα από την ενασχόλησή του με τις υποθέσεις εκδίωξης παρανοϊκών δολοφόνων και καταφεύγει στη βοήθεια ενός ψυχίατρου. O δαιμόνιος Griffin του αποστέλλει φωτογραφίες των υποψήφιων θυμάτων του, χωρίς να κατονομάζει το πότε και το πού θα τα δολοφονήσει (αυτό έλειπε!), με απώτερο σκοπό να φτάσει στον τελικό στόχο του που είναι ο ίδιος ο ντετέκτιβ. Μπορεί να μην ακούγεται τόσο πρωτότυπο, αλλά



αν μη τι άλλο είναι αρκετό ενδιαφέρον να δούμε τον Keanu Reeves στο ρόλο ένος serial killer.

Το σενάριο της ταινίας είναι του Darcy Mayers και η σκηνοθεσία του Joe Charbanic.

The Grinch

Ο δημοφιλής κωμικός **Jim Carrey** φορά άλλη μία μάσκα και υποδύεται τον **Grinch**, ένα πλάσμα που είναι κάτι μεταξύ ουραγκοτάγκου και του πρασινοτόμαρου χαρακτήρα της Marvel, Hulk.



Η ιδέα της ταινίας είναι παρμένη από ένα παιδικό βιβλίο του Dr. Seuss. Ο Grinch είναι κάτι σαν τον Σκρουτζ, μία μοναχική ψυχή που δεν της αρέσουν οι γιορτές και η οποία στην πορεία μαθαίνει να

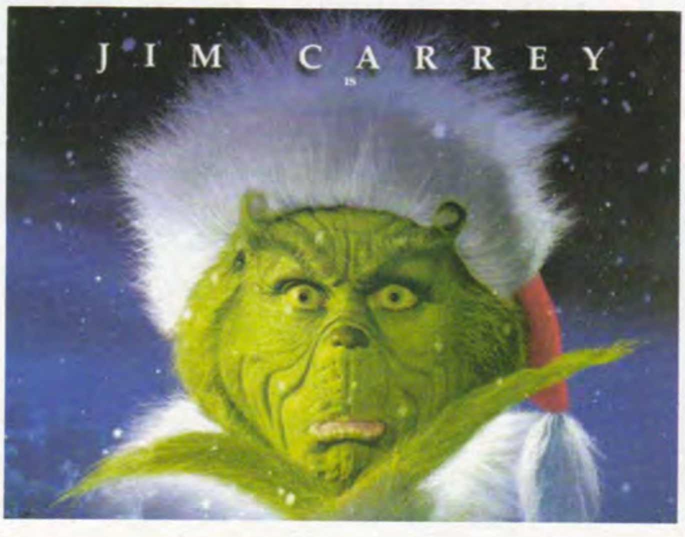


εκτιμά το πνεύμα των εορτών. Τα βιβλία αυτού του συγγραφέα έχουν μία ξεχωριστή ποιότητα και θεματική κουλτούρα. Οι περισσότεροι χαρακτήρες, όπως και ο Grinch, έχουν έντονα χιουμοριστικά στοιχεία και αυτοσαρκάζονται. Στο πρώτο μέρος η ταινία μάς δίνει στοιχεία από το ιστορικό τού χαρακτήρα. Η δράση εξελίσσεται κυρίως στο δεύτερο μισό της ταινίας, όπου ο Carrey δίνει άλλη μία παράσταση γέλιου. Η μικρή **Taylor Momsen** ("Prophet's Game") υποδύεται την Cindy Lou Who, ένα αξιολάτρευτο πλάσμα που προσπαθεί να βρει το καλό μέσα στη σκοτεινή ψυχή του χαρακτήρα. Αλλος ένας σημαντικός χαρακτή-



ρας της ιστορίας είναι αυτός του δημάρχου της πόλης, τον οποίο υποδύεται ο **Jeffrey Tambor** ("Dr. Doolitle", "Meet Joe Black", "Mappets from Space").

Η ταινία, αν και έχει χριστουγεννιάτικο θέμα, βρέθηκε στην κορυφαία θέση του Box Office των Ηνωμένων Πολιτειών μετά την πρώτη εβδομάδα προβολής της και σημείωσε κέρδη της τάξης των 51 εκατομμυρίων δολαρίων.



CINE *news*

Οι προσφορές του "PC Master" καλά κρατούν! Μετά την προβολή της ταινίας "Red Planet" με τους Val Kilmer, Benjamin Bratt και Carrie-Ann Moss, το αγαπημένο σας περιοδικό εξασφάλισε για εσάς άλλη μία αποκλειστικότητα. Πρόκειται για την ταινία "Titan AE", η προβολή της οποίας θα πραγματοποιηθεί την Κυριακή 10 Δεκεμβρίου στον κινηματογράφο Assos Odeon Αμαρουσίου. Φυσικά, για την προσέλευσή σας ισχύει ό,τι ίσχυε και για την προηγούμενη προβολή. Περισσότερες λεπτομέρειες για την ταινία θα βρείτε στο σχετικό άρθρο που υπάρχει στο παρόν τεύχος.

Η Cameron Diaz είναι ένα από τα πιο αγαπημένα πρόσωπα των Cine News. Η εκθαμβωτική σταρ αναγκάστηκε να αλλάξει τα σχέδιά της όταν ο συνοδός της Jared L. της απαγόρευσε να συμμετέχει σε ταινία με έντονες ερωτικές σκηνές. Ο ζηλότυπος εραστής έφερε σθεναρές αντιρρήσεις όταν η Cameron γύρισε κάποιες γυμνές σκηνές με τον πρώην άντρα της, τον γλυκανάλατο Matt Dillon. Ο παραγωγός της ταινίας, που πρόσφερε ένα αστρονομικό ποσό (15 εκατ. δολάρια) στην Cameron για το ρόλο της στο "Stuck Nowhere", έμεινε άναυδος όταν αυτή αρνήθηκε. Εμ δεν ήξερε, δεν ρώταγε;



Ο 73χρονος σκηνοθέτης Ken Russel αναζητά τον έρωτα στα ηλεκτρονικά μονοπάτια του Διαδικτύου. Με αγγελία που δημοσίευσε στο Internet ψάχνει "αδελφή ψυχή" προκειμένου να μοιραστεί μαζί του το πάθος του για τον κινηματογράφο και τη μουσική. Ο Russel, τρεις φορές μέχρι τώρα παντρεμένος και πατέρας οκτώ παιδιών (!), δεν έχει πάρει ακόμα παρά μόνο μία απάντηση. Δηλώνει πως το Internet είναι ο καλύτερος τρόπος για να έρθουν οι άνθρωποι λίγο πιο κοντά, ενώ χαρακτηριστική δήλωσή του είναι πως ανυπομονεί να συζητήσει με οποιονδήποτε θέλει να έρθει σε επαφή μαζί του. Η πόλη μπορεί να γίνει πολύ μοναχική και είναι μεγάλη παρηγοριά να συζητάς με κάποιον με τον οποίο μοιράζεσαι κοινά ενδιαφέροντα. Να δούμε τι άλλο θα βάλουμε τα PCs μας να κάνουν...

Ο Woody Allen και η σύζυγός του Soon-Yi Previn πρόσφατα υιοθέτησαν το δεύτερο παιδί τους. Ο συμπαθής Woody, όπως δηλώνει περίτρανα, δεν αισθάνεται πολύ μεγάλος για να ασχολείται με πάνες. "Είμαι ένας νεαρός 60άρης, γερός, υγιής και γεμάτος ενεργητικότητα. Εξάλλου και οι δύο γονείς μου έζησαν μέχρι τα 90 τους. Ελπίζω να τους μοιάσω. Η μακροζωία είναι το μεγαλύτερο δώρο απ' όλα."


Διαγωνισμός
Κερδίστε
τα συλλεκτικά δώρα της ταινίας
"ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ".
MARS I
VALLES MARINERIS
RED PLANET
20 t-shirts
10 καπέλα
ΒΑΛ ΚΙΛΜΕΡ
ΤΟΜ ΣΑΙΖΜΟΡ
ΚΑΡΙ ΑΝ ΜΟΣ
ΚΟΚΚΙΝΟΣ ΠΛΑΝΗΤΗΣ
RED PLANET
50 αφίσες
30 bouncing balls
Προσφορά της
WARNER ROADSHOW
DISTRIBUTORS GREECE S.A.

PC master & "RED PLANET"

Είδατε την ταινία; Αν ναι, απαντήστε σωστά στις τρεις ερωτήσεις του διαγωνισμού, συμπληρώστε τα στοιχεία σας και ταχυδρομήστε τη σελίδα αυτή στη διεύθυνση:
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη:
Διαγωνισμός "RED PLANET".

1. Σε ποια ταινία πρωτοεμφανίστηκε η Κάρι Αν Μος;

- "Αποστολή στον Άρη"
- "Matrix"
- "Πεδίο Μάχης: Γη"

2. Στο τέλος της ταινίας ο ήρωας:

- Πεθαίνει.
- Σώζεται από εξωγήινους.
- Σώζεται από την Κάρι Αν Μος.

3. Στην ταινία η Κάρι Αν Μος ερωτεύεται τον:

- Μπέντζαμιν Μπρατ
- Τομ Σάιζμορ
- Βαλ Κίλμερ

Δελτίο Συμμετοχής

Ονομα: .... Επώνυμο: .... Ηλικία: ....

Διεύθυνση: .... Τ.Κ.: .... Πόλη: ....

Τηλέφωνο: .... E-mail: ....

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 133, του μηνός Δεκεμβρίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτή θα γίνεται μόνο η παρούσα πρωτότυπη σελίδα) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος σε κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού "PC Master" στις 19 Δεκεμβρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν εκατόν δέκα (110) νικητές, όσα και τα δώρα του διαγωνισμού. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 17η Δεκεμβρίου 2000 (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγονιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 135, του μηνός Ιανουαρίου. Η παραλαβή των δώρων μπορεί να γίνει έως τις 31 Ιανουαρίου 2001, οι δε νικητές θα ενημερωθούν και τηλεφωνικά. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και τη Warner Roadshow.

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos



10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
MIDTOWN MADNESS 2

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ MICROSOFT HELLAS

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ!

I	D	E	N	T	I	F	Y	Q	W	E	M	A	N	T	L	E	N	M	W
N	L	E	S	U	N	F	I	R	E	R	T	E	B	G	F	D	S	B	Y
V	E	G	K	W	E	G	S	P	E	L	L	T	H	R	U	S	T	W	V
I	I	D	S	N	G	H	C	I	G	A	M	E	C	R	E	I	P	G	E
S	H	O	R	R	O	R	E	M	L	F	S	A	C	D	R	A	R	E	R
I	S	R	T	I	J	C	F	D	S	A	V	E	R	P	D	R	C	E	N
B	R	L	W	D	G	F	K	B	V	C	O	G	F	O	L	A	L	H	C
I	E	R	E	A	D	F	G	D	S	K	C	I	L	T	E	P	O	S	A
L	Y	G	R	E	S	I	S	T	F	E	A	R	B	S	I	T	U	N	L
I	C	A	R	D	P	K	S	H	N	T	L	T	F	E	H	U	D	A	L
T	N	B	T	N	K	M	E	P	G	F	I	Y	T	M	S	R	K	B	Y
Y	E	R	H	U	I	W	C	F	E	I	S	H	I	I	E	E	I	E	H
P	G	I	N	D	T	S	R	G	I	L	E	N	K	T	R	O	L	H	N
U	N	E	M	L	G	I	E	A	F	G	M	I	S	W	I	F	L	T	I
R	I	L	I	O	F	D	T	D	D	E	A	A	I	G	F	T	G	F	K
G	T	N	K	H	F	G	W	E	G	F	H	K	G	F	E	H	B	O	M
E	N	A	O	L	R	G	O	R	A	C	L	E	F	I	F	E	N	L	J
R	O	S	G	A	T	E	R	P	H	A	N	T	A	S	C	F	H	I	U
G	C	O	G	F	D	K	D	A	E	L	S	I	M	S	D	A	F	A	T
F	G	S	P	E	L	L	S	T	R	I	K	E	R	T	R	T	W	W	B

1 IDENTIFY
2 SHIELD
3 SLEEP
4 HORROR
5 INVISIBILITY PURGE
6 KNOCK
7 RESIST FEAR
8 VOCALISE
9 DISPEL MAGIC
10 HASTE
11 HOLD UNDEAD
12 SPELL THRUST
13 FIRESHIELD
14 SECRET WORD
15 BREACH
16 CLOUDKILL
17 ORACLE
18 SUNFIRE
19 CONTINGENCY
20 MISLEAD
21 PIERCE MAGIC
22 WYVERN CALL
23 SPELLSTRIKE
24 MANTLE
25 GATE
26 TIME STOP
27 WAIL OF THE BANSHEE

Θέμα: Wizard Spells του Baldur's Gate II

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Pentagram Pro Processor στα 666MHz: Ενας διαβολικά γρήγορος επεξεργαστής.

Από την Inhell™ ®

P.S.: Τα παράπονά σας στον George Iosifidis

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Αν σκοτώσετε τον Firkraag στο Baldur's Gate II παίρνετε το:

1	2	3	4	5	6	7	8

1 Χαρακτήρας που συναντάτε στο Baldur's Gate II.
- A. Kosta Kala
- C. Taso Kala
- F. Poli Kala Esi

2 Τι σημαίνουν τα αρχικά HTML;
- D. How To Make Lots (of money)
- A. Hyper Text Mark-up Language
- B. Hano Ton MpousouLa

3 Είναι 13, από τα οποία τα 11 είναι 0 και τα 2 είναι 1.
- E. Ασε μας, βρε, με τα κουφά σου.
- R. Οι βαθμοί του Ολυμπιακού εκτός έδρας στο Champions League (κρίμα που αποκλείστηκε και πρέπει να περιμένουμε για του χρόνου).
- S. Οι βαθμοί του Παναθηναϊκού στα εκτός έδρας του Champions League (όποιος επιλέξει αυτό, θα είναι πολύ απλά λάθος).

4 Για πάμε πάλι όλοι μαζί: Ποιο είναι το πρώτο on-line RPG στην Ελλάδα;
- R. Ο Διάμηλος ο 2ος, φυσικά
- S. To 4th Coming
- T. Η πύλη του Μπαλντούρου

5 Παιχνίδι που υπέστη "άμβλωση" προτού καν ολοκληρωθεί-κυκλοφορήσει.
- O. Warcraft Adventures: Lord of Clans
- K. Starcraft II
- L. Lords of The Realm 5

6 Με ποιες 4 "αξίες" ξεκινάει το video clip του Darkstone;
- M. Pride, Honor, Strength και Courage
- K. Lust, Greed, Vanity και Penury
- L. Ψωμί, Παιδεία, Ελευθερία (και Εκκλησία)!

7 Τι είναι το Seymore Butts;
- Y. Τίτλος "ιδιόμορφου" adventure
- M. Το όνομα του δημιουργού του Icewind Dale
- N. Χαρακτήρας στο Return to the Monkey Island

8 Πόσο κόστιζε την άνοιξη του 1996 ένας μέσος σκληρός δίσκος με χωρητικότητα 1GB;
- R. 60 με 65 χιλιάδες δρχ.
- S. 180 με 200 χιλιάδες δρχ.
- T. Δεν υπήρχε τότε τέτοιος σκληρός δίσκος

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







ZEUS: MASTER OF OLYMPUS | CABELA'S BIG GAME HUNTER 4 | RETURN OF THE INCREDIBLE MACHINE | RUNE | SUPERBIKE 2001

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμμμ...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Είμαι γεμάτος τρύπες, από πάνω μέχρι κάτω, και απέξω μέχρι τα σωθικά μου. Ομως μπορώ και συγκρατώ νερό. Τι είμαι;

Απ.: ______________________

Η ζωή μου είναι θέμα λίγο ωρών. Ολη μου τη ζωή καταναλώνομαι. Είμαι πιο γρήγορος όταν είμαι λεπτός, πιο αργός όταν είμαι χοντρός και ο άνεμος είναι το δηλητήριό μου. Πες το όνομά μου.

Απ.: ______________________

Μπορείς να με έχεις σε όλη σου τη ζωή, όμως με γνωρίζεις πρώτη φορά όταν γεννιέσαι. Είμαι λιγότερο από το τίποτα σε βάρος, όμως αν με έχεις νιώθεις δυνατός.

Απ.: ______________________

Η καλή νεράιδα

Μια ξανθιά προχωράει στο δάσος και ...τσουπ, εμφανίζεται μια μικρή νεράιδα μπροστά της.

■ Σήμερα είναι η τυχερή σου ημέρα, μικρή μου. Είμαι μια μικρή νεράιδα και θα πραγματοποιήσω μία επιθυμία σου.

Η ξανθιά σκέφτεται και μετά από λίγο λέει:

■ Υπάρχουν τόσοι πόλεμοι στον κόσμο... Θέλω όλοι οι άνθρωποι, άσπροι ή μαύροι, χριστιανοί ή ισλαμιστές, ξανθοί ή μελαχρινοί, όλοι τους να ζούνε ειρηνικά και χωρίς πόλεμο!

Η νεράιδα τα βάζει κάτω σε έναν χάρτη και βλέπει όλα τα σημεία της γης στα οποία γινόταν πόλεμος.

■ Ξέρεις κάτι, μωρέ, εγώ είμαι μόνο μια μικρή νεράιδα και μπορώ να πραγματοποιήσω μόνο μικρές επιθυμίες. Η δική σου είναι πέραν των δυνάμεών μου. Δεν έχεις καμιά πιο μικρή επιθυμία;

Η ξανθιά το ξανασκέφτεται και λέει:

■ Καλά τότε, θέλω να τελειώσω το Γυμνάσιο και να πάρω το απολυτήριό μου!

Και η νεράιδα:

■ Χμμ, δεν ρίχνουμε άλλη μια ματιά στο χάρτη;...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 133. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 27 Δεκεμβρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 21η Δεκεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 136. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 7 Φεβρουαρίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και στην Microsoft Hellas.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΤΗΛ.:** ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 130 — 15 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Ενα GF του Final Fantasy 8.

1	2	3	4	5	6	7
D	I	A	B	L	O	S

1 Ποια είναι η ειδική επίθεση των Mighty Gorgons στο Heroes of Might And Magic 3;
- A. Look of Death
- D. Death Stare
- E. Muuuu...

2 Τι θέμα είχε στο "Do It Yourself" της 1ης Απριλίου ο Δημήτρης Καρέτσος;
- I. Το Nokia 6110
- F. Πώς να τη σκαπουλάρετε από τη σύνταξη των άρθρων
- G. Το Nokia 7110

3 Ποιος ο "υπότιτλος" στο Pharaoh;
- A. Build A Kingdom. Rule The Nile. Live Forever.
- B. Veni Vidi Vici
- C. Rule The Nile. Be The King of Egypt

4 Ποιο GF του Final Fantasy 8 μοιάζει με Pokemon;
- B. Το Carbuncle
- C. Το Tonberry
- D. Ο Κωστάκης

5 Ποιο skill του Barbarian μειώνει το defense και το μέγιστο damage των εχθρών στο Diablo II;
- K. Το Battle Orders
- L. Το Battle Cry
- M. Το Howl

6 Τι θυμίζει η απάντηση που θα βγάλετε από αυτό το quiz;
- O. Το βασικό θέμα του forum του "PC Master" τον τελευταίο καιρό (α, ρε Πέτρο, υπομονή)
- N. Εεεε;
- K. Ενα παιχνίδι της Interplay

7 Ποιος είναι ο συντάκτης του "PCM" που χρησιμοποιεί ελάχιστες φορές (έως καθόλου) ψευδώνυμο;
- S. Ο Πέτρος Παπαθανασίου
- T. Ο Ηλίας Καφούρος (ουουού, ειδικά αυτός...)
- U. Ολοι

ΤΟ ΚΕΡΑΤΟ ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΑΠΡΟΠΤΑ

Το τηλέφωνο ήταν του σπιτιού όπου έμενε με τη γυναίκα του.

Οι νικητές κερδίζουν από ένα παιχνίδι Championship Manager 3.

- **ΤΣΩΛΗΣ ΗΛΙΑΣ,** *ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ*
- **ΚΑΧΡΗΣ ΝΙΚΟΣ,** *ΒΥΡΩΝΑΣ*
- **ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΚΑΜΠΟΥΡΗΣ ΗΛΙΑΣ,** *ΧΑΛΑΝΔΡΙ*
- **ΒΑΚΡΑΤΣΑΣ ΚΩΣΤΑΣ,** *ΑΘΗΝΑ*
- **ΠΑΠΑΔΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΚΗ,** *ΑΙΓΑΛΕΩ*
- **ΠΑΠΑΣΤΕΡΓΙΟΥ ΣΤΕΡΓΙΟΣ,** *ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ*
- **ΤΑΡΑΒΗΡΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,** *ΡΟΔΟΣ*
- **ΣΚΑΡΛΑΤΟΣ ΒΛΑΣΣΗΣ,** *ΠΤΟΛΕΜΑΪΔΑ*
- **ΓΑΚΟΣ ΣΕΡΑΦΕΙΜ,** *ΚΑΡΔΙΤΣΑ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN



SACRIFICE



WIZARDS AND WARRIORS



BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR



STAR TREK: NEW WORLDS

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

B	I	R	T	H	O	F	T	H	E	F	E	D	E	R	A	T	I	O	N
A	X	E	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	E	R	D	F	G	H	G
L	D	C	E	F	S	T	A	R	C	R	A	F	T	O	T	I	S	A	I
D	C	C	O	C	V	B	H	E	R	G	D	S	A	N	I	K	M	G	N
U	V	O	R	M	O	N	K	E	Y	I	S	L	A	N	D	H	N	E	E
R	D	S	T	V	A	B	I	K	L	E	G	N	D	S	I	A	Y	O	P
S	L	E	S	X	C	P	T	H	N	L	E	R	G	B	A	D	I	F	R
G	R	L	I	I	G	H	O	J	K	V	F	V	B	N	B	M	H	E	O
A	O	B	O	X	L	R	G	C	E	S	D	I	F	G	L	R	T	M	E
T	W	I	R	F	G	V	S	R	A	X	V	I	R	K	O	B	G	P	D
E	X	S	G	S	I	D	E	R	T	L	G	W	D	E	V	B	K	I	R
W	I	N	A	D	F	G	H	R	J	X	Y	I	Z	X	C	V	N	R	O
S	R	E	F	A	L	L	O	U	T	V	B	P	D	C	V	B	N	E	S
C	P	S	E	V	B	N	M	J	H	G	F	D	S	E	S	A	E	S	V
X	D	V	N	I	H	T	I	W	T	S	A	E	B	E	H	T	R	T	H
I	N	E	X	O	K	A	I	P	E	I	R	A	T	I	K	T	A	B	N
K	A	A	S	D	F	G	H	J	K	L	Z	X	C	V	N	M	Q	W	E
O	R	E	G	A	N	A	M	P	I	H	S	N	O	I	P	M	A	H	C
F	G	Z	I	T	O	T	A	R	E	C	O	R	D	E	R	S	A	S	D
S	D	F	L	O	R	D	S	O	F	M	A	G	I	C	V	B	N	M	G

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ Collection



Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό

Τηλ.: 01-3801487, 3801761

Internet site: www.anubis.gr

Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες:



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ			
Διαδίκτυο			
EB-00-320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800
EB-00-310	Internet για γυναίκες	153	1.900
EB-00-311	Internet για παιδιά	160	1.900
EB-00-312	Internet για άντρες	146	1.900
EB-00-313	Internet για νέους	150	1.900
EB-00-318	WAP	226	4.400
EB-00-323	WAP για επιχειρήσεις	145	3.800
EB-00-322	Αναζητήσεις στο WEB	159	3.800
EB-00-319	ICQ 2000	143	3.800
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.800
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.400
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.400
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.800
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.800
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.500
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
Προγραμματισμός			
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.800
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.800
EB-00-240	SQL Structured Query Language	227	6.200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Λειτουργικά Συστήματα			
ΕΒ-00-327	Μάθετε τα Windows Millennium... σε μία εβδομάδα!	242	4.400
ΕΒ-00-326	Windows Millennium edition	506	6.800
ΕΒ-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
ΕΒ-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.400
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-329	Quark Xpress 4	256	6.100
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.400
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	453	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	9.900
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.800
Π Α Ι Χ Ν Ι Δ Ι Α			
ΕΒ-00-330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής	223	4.900
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
ΕΒ-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
Υπό έκδοση	Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')		
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	5.200
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.600
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα Microsoft Windows και Office 2000, καθώς και προγράμματα για DVD. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λευτέρης Τριβιζάκης
Τηλέφωνο: (081) 871064

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια τα Star Wars Force Commander, Panzer General 3D, Civilization Call to Power, Unreal, Incoming και άλλα πολλά σε τιμές από 3.000 - 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεόδωρος Περιάλης
Τηλέφωνο: 2133075

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το δημοφιλέστατο λειτουργικό Linux Mandrake 7.1 σε πλήρη έκδοση σε CD μόνο 4.800 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος
Τηλέφωνο: 0945-085556

HARDWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SVGA 3dfx Voodoo 3 3000, στην τιμή των 42.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Κούκης
Τηλέφωνο: 0932-7385213

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ AMD K6-300, οθόνη Philips 105s 15", κάρτα γραφικών Viper 330 AGP 4MB, 3,2GB hard disk, 48x CD-ROM, SoundBlaster AWE 64, Supra 33.6 modem εσωτερικό, πληκτρολόγιο, ποντίκι, Windows 98, Microsoft Office 2000 και Photoshop 5.0. Τιμή 200.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 9831221, 0937-500765

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium II 350MHz, 128MB RAM, QDI Brilliant, Viper V550, SoundBlaster AWE 32, CD-ROM Toshiba 16x, οθόνη Eizo F35. Δεν περιλαμβάνεται σκληρός δίσκος. Τιμή 150.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Λάγκος
Τηλέφωνο: 0977-508413

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Tower με QDI Mainboard, CPU Intel Pentium 300MHz και Matrox Productiva 8MB προς 40.000 δρχ. Δώρο το παιχνίδι Riven, αυθεντικό. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτριος Νικολάου
Τηλέφωνο: 2624790

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το joystick Primax Excalibur προς 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ανδρέας Παυλίδης
Τηλέφωνο: 6722872
E-mail: final_andy@diablo2.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το CD Recorder Plextor 8x4x32. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: (0384) 24810

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτες γραφικών 3DFX VOODOO 1 και RIVA TNT προς 13.000 και 20.000 δρχ. αντίστοιχα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης
Τηλέφωνο: 0946-101369

ΠΩΛΕΙΤΑΙ η κάρτα τηλεόρασης (TV Tuner) Hauppage Win-TV PCI προς 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0974-473551

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ψηφιακή φωτογραφική μηχανή Hewllett-Packard C30. Τιμή 50.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Ρόκκος
Τηλέφωνο: 0932-670521
E-mail: george_rokkos@yahoo.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Nintendo 64 με 3 χειριστήρια, 8 κασέτες, memory pack και expansion pack στην τιμή των 65.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Διονύσης Αθηναίος
Τηλέφωνο: 0972-216623

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation με 2 χειριστήρια Sony Dual Shock, 2 memory cards 8MB, 40 CDs με παιχνίδια, όπως Colin McRae 2 και Tekken 3. Τιμή 90.000 δρχ. συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κων/νος Βελαέτης
Τηλέφωνο: (0432) 23555

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ βιβλία AD&D σε άριστη κατάσταση και χαμηλές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Παπαδάκης
Τηλέφωνο: 6344264, 0945-297627

ΠΩΛΕΙΤΑΙ πλήρης ραδιοφωνικός σταθμός σε τιμή ευκαιρίας. A) PLL 0-50 Watt, B) Linear Broad Band 250 Watt, Γ) Radio Link 900-1500 MHZ 0-2W. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτριος Χατζηβασιλείου
Τηλέφωνο: 0944-816477

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ μηχάνημα βιβλιοδεσίας GBG και 2 κουτιά αναλώσιμα προς 30.000 δρχ. Σχεδόν αχρησιμοποίητο. Τιμή ευκαιρίας. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μιχάλης Πάχος
Τηλέφωνο: (0242) 31487
E-mail: paxosm@hotmail.com PC

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....


ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
Π.Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com
ΣΕ ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΠΟΛΥ DLL. ΕΙΣΑΙ ΚΑΛΟ ΑΡΧΕΙΟ...
ΤΟ ΗΞΕΡΑ ΟΤΙ ΘΑ ΣΟΥ ΑΡΕΣΕ ΝΑ ΕΡΘΟΥΜΕ ΕΔΩ
ΕΧΕΙ ΠΟΛΥ ΩΡΑΙΑ ΘΕΑ... ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΡΟΜΑΝΤΙΚΗ ΝΥΧΤΑ ΣΑΝ ΚΑΙ ΑΥΤΗ...
WAV
ΣΠΑΝΙΑ ΒΡΙΣΚΕΙ ΕΝΑ ΘΗΛΥΚΟ ΑΡΧΕΙΟ ΕΝΑ DLL ΣΑΝ ΚΑΙ ΕΣΕΝΑ...
DLL... ΤΙ... ΤΙ ΗΧΟΙ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟΙ;
ΜΠΑΜ ΜΠΟΥΜ
ΑΑΑΑΑΑΑΑΑ!
ΒΡΕ ΒΟΥΡΛΟ! ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΕΙΠΕΣ ΟΤΙ ΒΡΙΣΚΟΜΑΣΤΕ ΣΤΟ RED ALERT 2;
SHUTDOWN





ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΣΕ AVANT PREMIERE

Το "PC Master", η Odeon A.E. και η 20th Century Fox σας προσκαλούν στην avant première της ταινίας "TITAN", την Κυριακή 10 Δεκεμβρίου και ώρα 12:00, στον κινηματογράφο Alpha Odeon Μαρούσι (Λεωφ. Κηφισίας 215, αίθουσα 1). Προσκομίστε το αυθεντικό κουπόνι στα ταμεία του κινηματογράφου και απολαύστε πρώτοι την ταινία!

Η πρόσκληση ισχύει για 1 άτομο. ***Θα τηρηθεί αυστηρά σειρά προτεραιότητας.***

20th Century Fox · PCmaster · ΔΙΑΝΟΜΗ ODEON A.E.